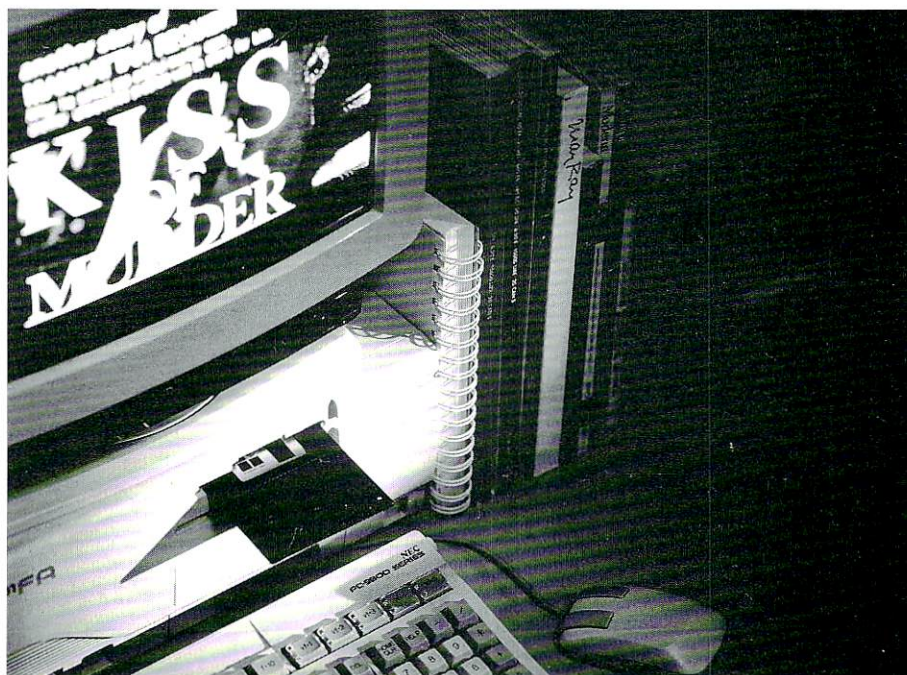
この本は、ゲームディスク付きのミステリーブックです。

人の心が微妙に絡みあいながら起きる数々のミステリー。夜の更けるのも忘れ、その世界にのめりこんで犯人探しに没頭することがあったり。あるいは作品の主人公に自分を投影させ、彼らの流儀を真似してみたり、彼らが手にするものにこだわってみる……。リバーヒルソフトは、そんなミステリーを単にストーリーを追っていくのではなく、いろいろな人と会って話をし、証拠となりそうな品々を集め、謎を解いていくというパソコンゲームとしてリリース。ユーザーの皆さまご自身があたかも主人公になって一つの事件を解決するようなミステリーの醍醐味をお届けしてきました。

そして今回、ミステリーの真髄をさらに味わっていただくために、リバーヒルソフトでは「ディスク＆ブック」を製作いたしました。この本はその名の通り、パソコンソフト付きのミステリーブックです。お買い求めいただいたすべての方にミステリーの雰囲気にどっぷりと浸っていただきながら、しかもゲームを最後まで楽しんでいただくことを目的としていますので、必ず本を読んでからゲームを始めてください。ゲームは、一つの事件を取り囲む数多くの関係者と対話し、情報を少しずつ集めながら、真実を追求していく方法で進行します。本の後半部分はゲームのヒント集となっていますので、進行具合によって参考にしていただけます。

さあ、あなたもこのディスク＆ブックを手に、ミステリーの世界を存分にご堪能ください。

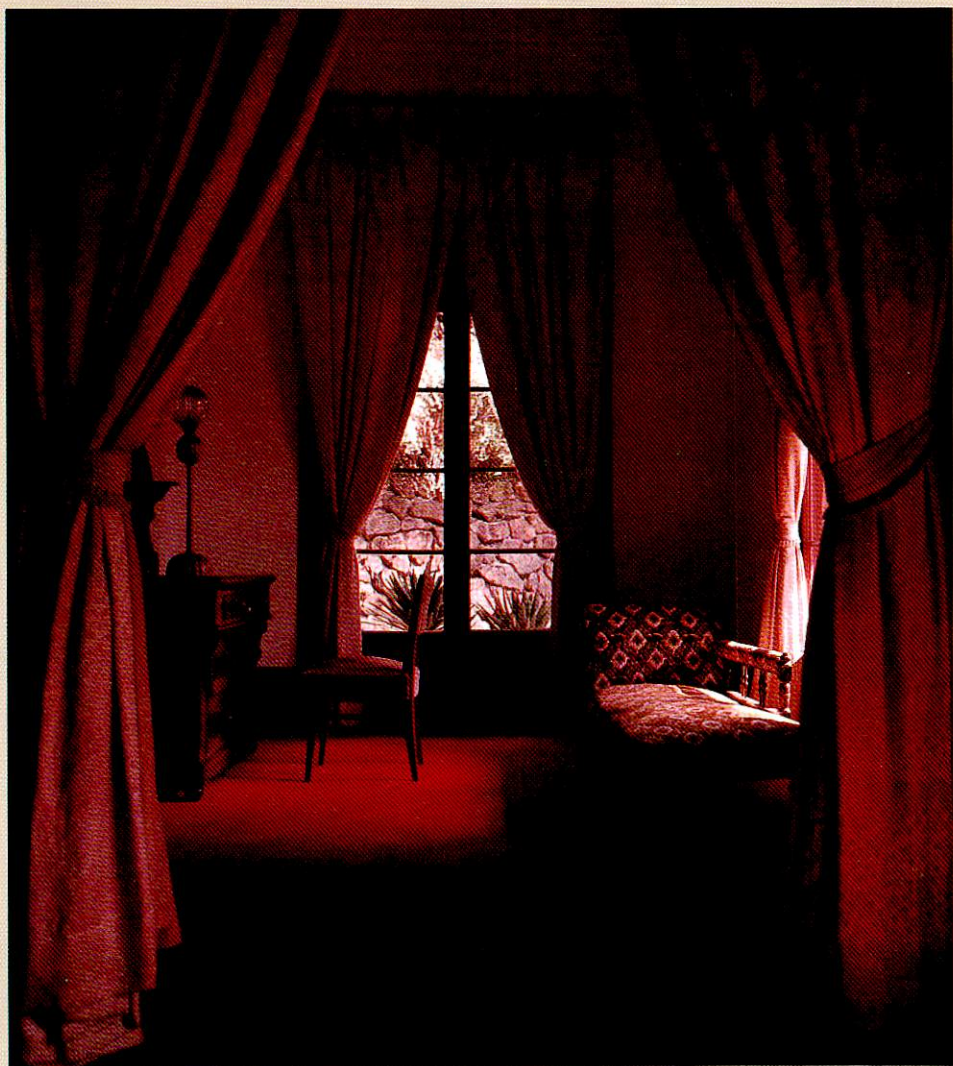
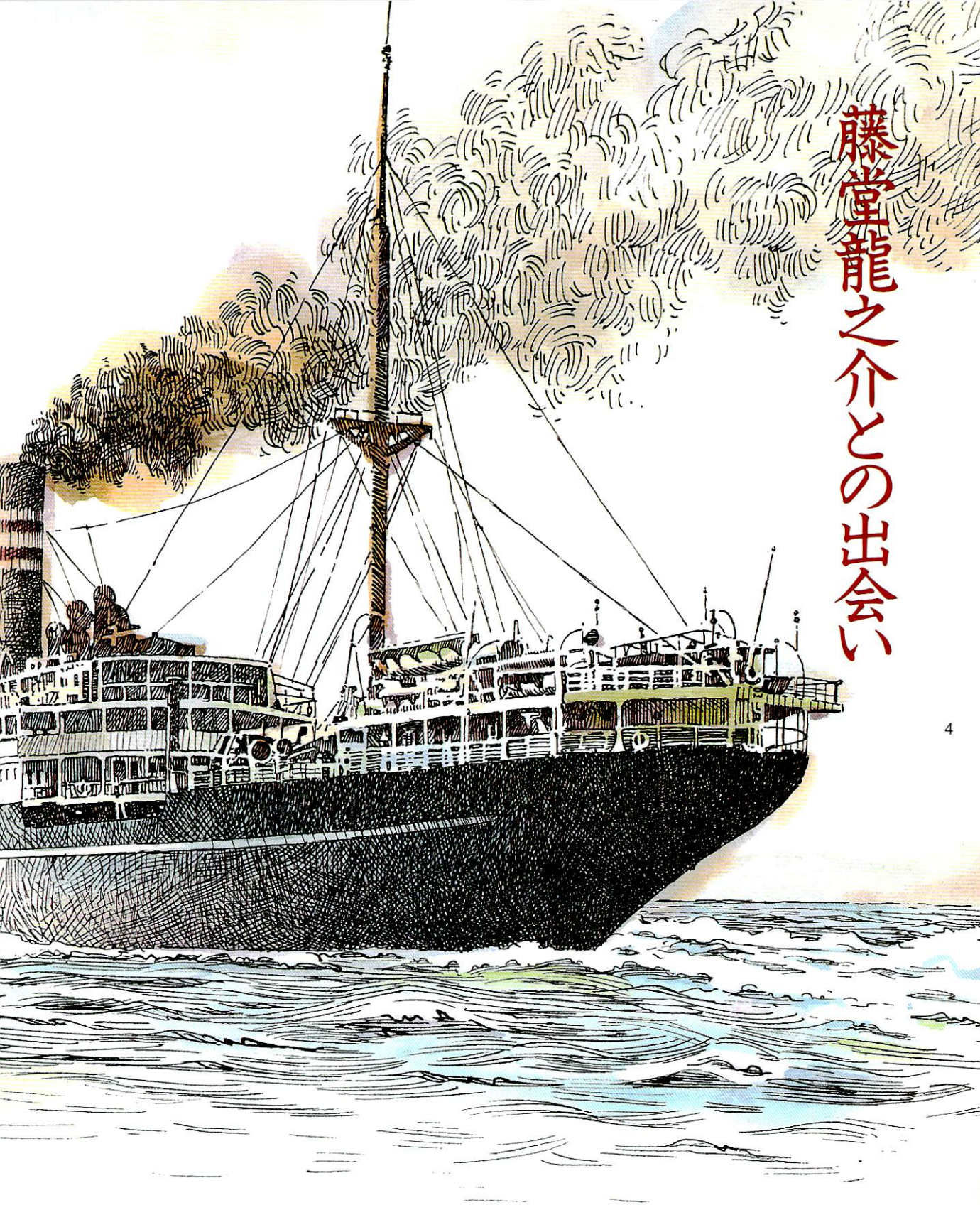
LOGiN DISK&BOOKシリーズ

Riverhill Mystery Selection

アスキー出版局

一九二〇年代、
それは、もしかしたら、世界が最も幸福だった時代なのかもしれない。
第一次大戦は終わりを告げ、世界中は、束の間の安堵に酔いしれていた。

一九二〇年代、
ニューヨークには、繁栄のモニュメントとして、摩天楼がそびえ立ち、
革命のモスクワでは、アバンギャルドなエネルギーが、赤い嵐を巻き起こしていた。
パリは、どこよりも魅力的な都会となり、
インフレと快楽のベルリンからは、ヒトラーが誕生した。
そして、日本はモダニズムの夜明けを迎え、どん欲にその花を咲かせようとしていた。

一九二〇年代、
世界は、微熱に浮かされたように、夢と熱気をあふれさせた。
しかし、やがて、その行く手には暗雲が垂れこめ、
日本と西洋は大きく歩みより、そして、すれ違っていった。

一九二〇年代、
時代はいつも、ロマンの光を一瞬きらめかせて、その姿を変えてゆく。

藤堂龍之介との出会い

私が藤堂龍之介なる人物に初めて出会ったのは、大正九年（一九二〇年）の夏のことであった。その当時、私は、叔父の経営する貿易会社の仕事でヨーロッパ各地をまわる旅に出ていた。

八月の始め、ようやくその仕事が終わり、私は英国南部の港から日本に向かうドイツ汽船に乗り込んだ。私の乗った船は、ドーヴァー海峡を渡りパリからジェノバを経て地中海に出た。そのあと船は、地中海を抜けるとインド洋に出て一旦セイロン島に寄り、さらにインド洋を東に進みシンガポール、中国を通過して日本へと向かった。半年ぶりの懐かしい日本への帰路は、五十日もかかる長い船の旅となった。

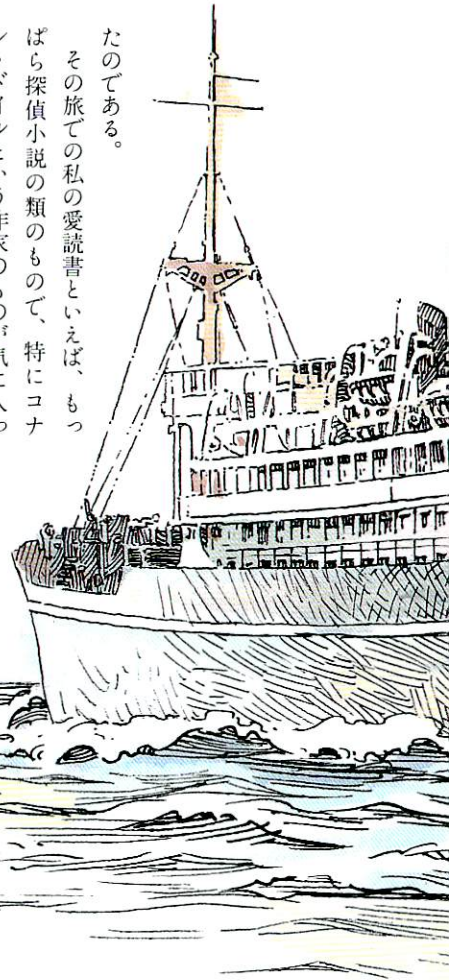
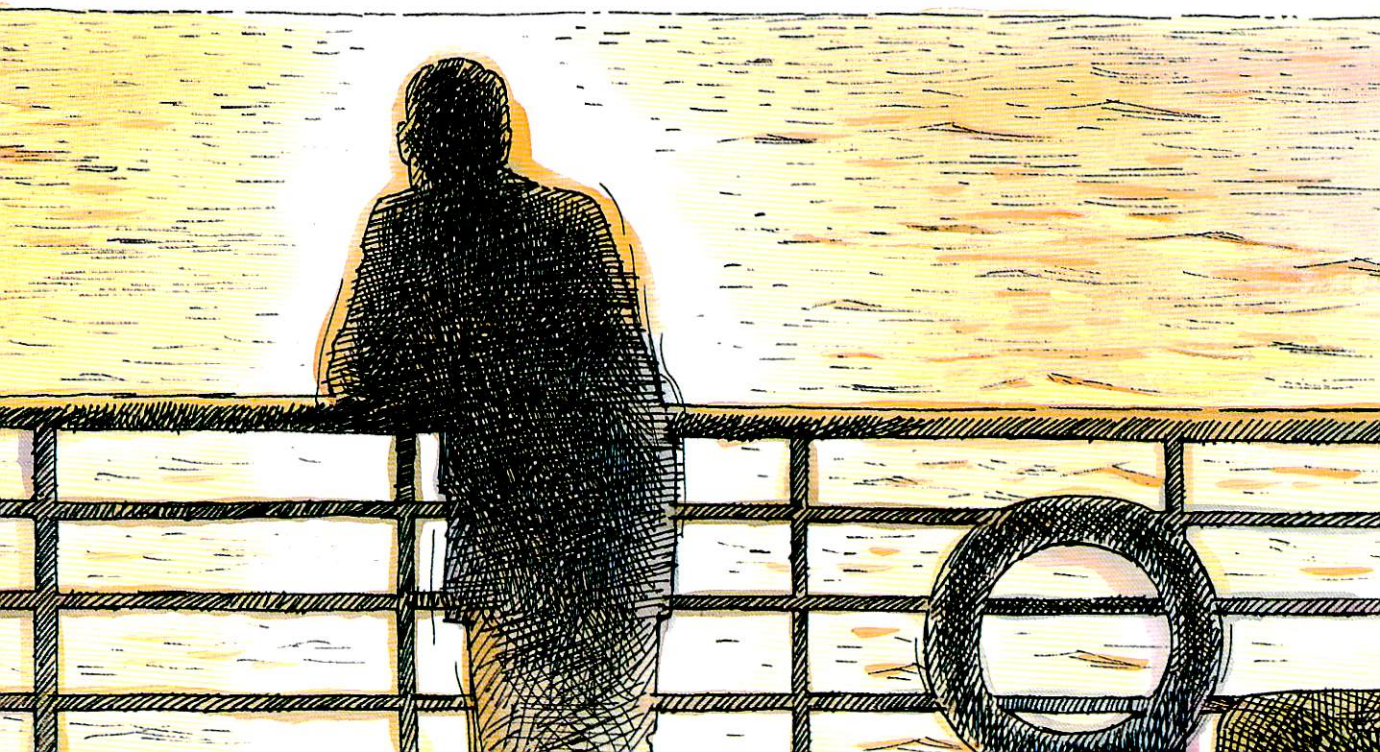
出航の日から幾日かが過ぎると、乗客たちの多くは不便な船の暮らしにも慣れてきたようだったが、やがて、その単調な生活に暇を持て余しはじめてきた。

もちろん、この私もその例外ではなかったが、ただ他の乗客たちのように、四六時中喫煙室にこもってポーカーやブリッジにふけってみたり、朝から一日酒を飲んで暮らす気にはなれなかった。

私は狭い客室に閉じ込もるのが苦手で、よく甲板に出て時を過ごした。一人旅の私にとっては、誰にもじゃまされることなく甲板の長椅子に寝そべり、好きな本を読むことが唯一の楽しみとなっていたのである。

その旅での私の愛読書といえば、もっぱら探偵小説の類のもので、特にコナン・ドイルという作家のものが気に入っていた。その本は、ロンドンに滞在していたときオックスフォード・ストリートにある小さな本屋で買い求めたもので、その店の主人（やけに愛想のいい赤毛のアイルランド人だった）が、熱心に薦めてくれた一冊だった。

コナン・ドイルの本は、その主人の言ったとおり、とてつもなく面白かった。あとで知ったことだが、このドイルという作家は私と同じく医学の道を志し、医院まで開業した人物らしいが、開業したものの患者がさっぱり来ないので、その暇にあかして探偵小説を書きはじめ、やがてそのうちに医者よりも小説のほうが好評を博し、とうとうそちらのほうが本業になってしまったという経歴の持ち主だそうだ。

そんなドイルの小説の主人公は、シャーロック・ホームズという名前の私立探偵であった。ホームズは鹿狩帽をかぶりパイプ煙草をくわえるという独特のいで

たちで登場し、どんな難事件も鮮やかなお手並みで解決した。
ホームズの推理は常に完ぺきな理性に満ちていて、その観察と分析の能力は桁外れに素晴らしかった。
それは例えば初対面の依頼人がやってきたとき、まだ何も話を聞かないうちに相手の職業や経歴、さらにその人がどこから来たのか、出がけに何をしていたのかというようなことまで、ぴたりと言い当てて見せたりするのだ。それはまるで透視術をあやつるかのようで、いつも相手を煙に巻いた。
私は、コナン・ドイルが生みだした名探偵ホームズにすっかり夢中になった。本のページをめくるとき、私はいつしか本の中に登場するホームズの良き友人であり有能な助手であるワトソン医師になっていた。そしてホームズが新たな事件に立ち向かうとき、自分も共に事件を解決しようと懸命になった。
そんなある日のことだった。いつものように私は、すでに指定席になっていた甲板の長椅子にすわり、ドイルのホームズ物語を読み始めた。その日の凪は久しぶりにさわやかで、少し食べ過ぎた昼食のせいだろうか、私は本を片手にうとうとと心地よい眠りに誘われていった。
ふと、誰かに呼ばれているような気がして、私は目をさました。眠りこんでいた間に、太陽は午後の日差しの強さを増し、甲板にはけだるい暑さが漂っていた。
私はぼんやりした体を動かし、長椅子から起きあがろうとした。と、その拍子に膝の上にあったドイルの本がバタンと甲板に落ちた。その時だった。本を拾おうとした私の手より早く、誰かの手がその本を拾い、私の目の前にそれを差し出した。
「……Thank you」
私は寝ぼけ声で礼を言い、本を受け取った。そして、まぶしい日差しを背にして目の前に立つ、その親切な拾い主の顔を見上げた。
あっ……、私は思わず声を上げそうになった。
目の前に立つ男の姿。そのヴィクトリア調の装い、すらりと高い背丈、そしてその顔にある考え深そうな瞳。まさしくそれは、私が今この手にしている本の主人公、名探偵シャーロック・ホームズその人ではないか。私は幻に出くわして呆然とした。
すると、ホームズが私に話しかけてきた。
「あなたも探偵小説がお好きなようですね」
それは流暢な日本語だった。むろん、目の前の男がホームズであろうはずはなかった。私の幻覚は、その瞬間消えていった。

落ち着いてよく見ると、その男は日本人で、ホームズのように鹿狩帽もかぶっていなければパイプ煙草もくわえていない。第一、ホームズほど年をとってもいないようだ。年の頃は二十四、五だろうか、私よりは少し若く見えた。

　いったい、どうして私は、この男をホームズと見間違えたりしたのだろうか。きっとあまりホームズに夢中になりすぎて、彼の夢でも見ていたのだろう。そう思うと急に恥ずかしい気持ちになり、私はひとりで苦笑いをした。

　すると、目の前の男がこう言った。

「あなたは、この本をロンドンのオックスフォード・ストリートの本屋で買いましたね。きっとその本屋の主人は、赤毛のアイルランド人だ。そして、この本の持ち主、そう、あなたのご職業は医者ではありませんか?」

　男の言葉はすべてを言い当てていた。そして驚く私に向かって、少年のようないたずらっぽい笑顔を見せた。

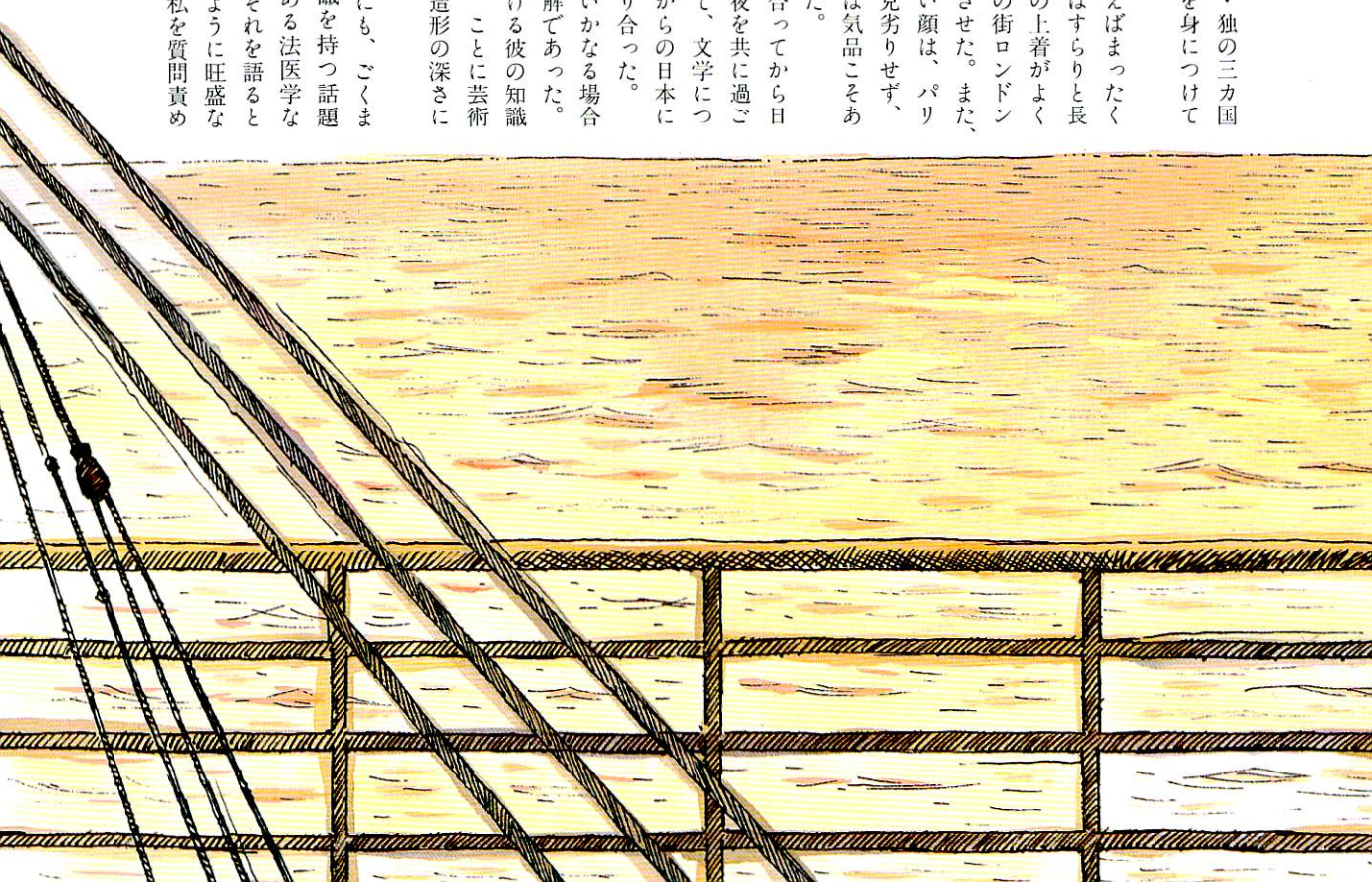
　男の名前は、藤堂龍之介といった。私たちはこのことをきっかけに親しくなり、その日から気の合う旅の道連れとなった。

　藤堂龍之介……近ごろ巷にダンディーという流行言葉があるが、それはまさに彼にこそふさわしい言葉だった。裕福な華族の三男坊に生まれ、十六歳で英国に渡った彼は、そののち八年に及ぶ洋行生活を送り、その間に英・仏・独の三カ国語に通じ、実に様々な教養を身につけていた。

　そして、その容貌はといえばまったく日本人離れしており、手足はすらりと長く、ヴィクトリア調の長めの上着がよく似合い、それはさながら霧の街ロンドンで出会う英国紳士を彷彿とさせた。また、その鼻筋の通った彫りの深い顔は、パリの街を行く青年貴族にさえ見劣りせず、その洗練された身のこなしは気品こそあれ、まったく嫌みはなかった。

　藤堂龍之介と私は、知り合ってから日本に着くまでのほとんどの夜を共に過ごした。私たちは人生について、文学について、世界について、これからの日本について、尽きぬ話を毎夜語り合った。

　藤堂龍之介の話は、そのいかなる場合においても実に論理的で明解であった。また、それぞれの分野における彼の知識はどれも目を見張るもので、ことに芸術や音楽の話になると、その造形の深さにはいつも脱帽させられた。

　ただ、そんな藤堂龍之介にも、ごくまれに私の方が彼に勝る知識を持つ話題(例えばそれは私の専門である法医学などであったが)があり、私がそれを語るとき、彼はまるで幼い子供のように旺盛な好奇心の持ち主となって、私を質問責めにして困らせた。

藤堂龍之介は好んでよくスコッチを口にしたが、いくら飲んでもその乱れた姿を一度も見せたことはなかった。彼は私と違って、煙草の類は一切たしなまなかったが、それは本人の言うところによると、彼の人生の最大の喜びである「美食」と「音楽」、そして「美しい女性との出会い」にそれがもたらす利益はないという彼らしい理由があったからであった。

そんな藤堂龍之介と出会ってから、私は以前のようにコナン・ドイルの小説を読まなくなった。それはきっと藤堂龍之介という男が、架空の人物であるシャーロック・ホームズより、もっと魅力をもって私の前に現れたからであろう。

船が日本に近づくにつれ、私は藤堂龍之介のような男がこれから日本に帰り、なにを始めるのか、どんな生活を送るつもりなのか、そのことにひとかたならぬ興味を持つようになった。しかし、いつも多弁な彼も、ことその話題に限ってはただ微笑むばかりで、多くを語ろうとはしなかった。

やがて、長い航海も終わりに近づいた。日本への上陸が明日にと迫った夜、私たちは最後の夜を惜しむかのように人気のない甲板に出て、月の光に揺らめく波間をぼんやりと眺めていた。明日は懐かしい祖国の土が踏める、そう思うとさすがに感傷的な気分になり、ふたりは言葉もかわさなかった。

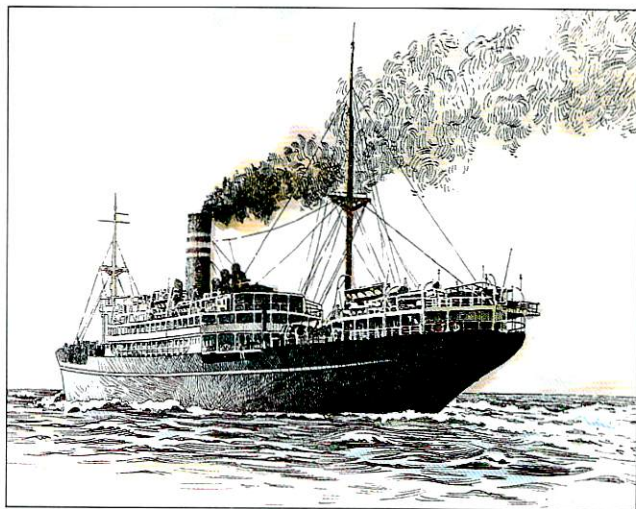
私は横に立つ藤堂龍之介の方に目をやり、その端正な横顔を見てふと思った。そういえば、彼とこの甲板で出会ったあの日まで、どうして私は彼のように目立つ人物が乗客の中にいたことに気づかなかったのだろうか。

翌日、私たちの乗った船は日本に上陸した。藤堂龍之介と私は、お互いに再会を誓い、港で別れた。

帰国後、私は叔父の紹介である研究所で働くことになった。そこでの仕事は新しい医学の研究で、私はすぐにその仕事に没頭していった。そして日が経つにつれ、私は藤堂龍之介のことを次第に考えなくなってきていた。

しかし、彼と港で別れて一年。この琥珀館でのいまわしい出来事が、こうして彼と私を再び巡りあわせることになろうとは。

今、藤堂龍之介を前にして、私は思い出している。あの日、船の上で読んだコナン・ドイルの小説の一ページを。そう、あのシャーロック・ホームズがワトソンに語ったこんな言葉を。

『……人生というものは、人間が頭で考えつくどんなものより、はるかに不思議なものだ』

藤堂龍之介の素顔

『琥珀色の遺言～西洋骨牌連続殺人事件』で鮮烈にデビューした藤堂龍之介。彼はその後、『黄金の羅針盤～翔洋丸桑港航路殺人事件』と名づけられた、サンフランシスコから横浜へ向かう客船内で起きた殺人事件を解決した私立探偵としても知られている。しかし、これらの事件が世間の関心を集めたわりには、藤堂龍之介本人については、意外と知られていない。そこで、本書読者のためだけに、彼の素顔を紹介してみよう。

龍之介の父親は裕福な華族で、豪快で夢多き人物であった。三人の子供たちを自由な雰囲気の中で育てた。父はよく、「人道主義」「世界人」「自由主義」という言葉を口にした。父は名家であることを誇るより、一族の権威や虚栄から解放された性質や創造性が素晴らしいのだと、子供たちに多くを語った。

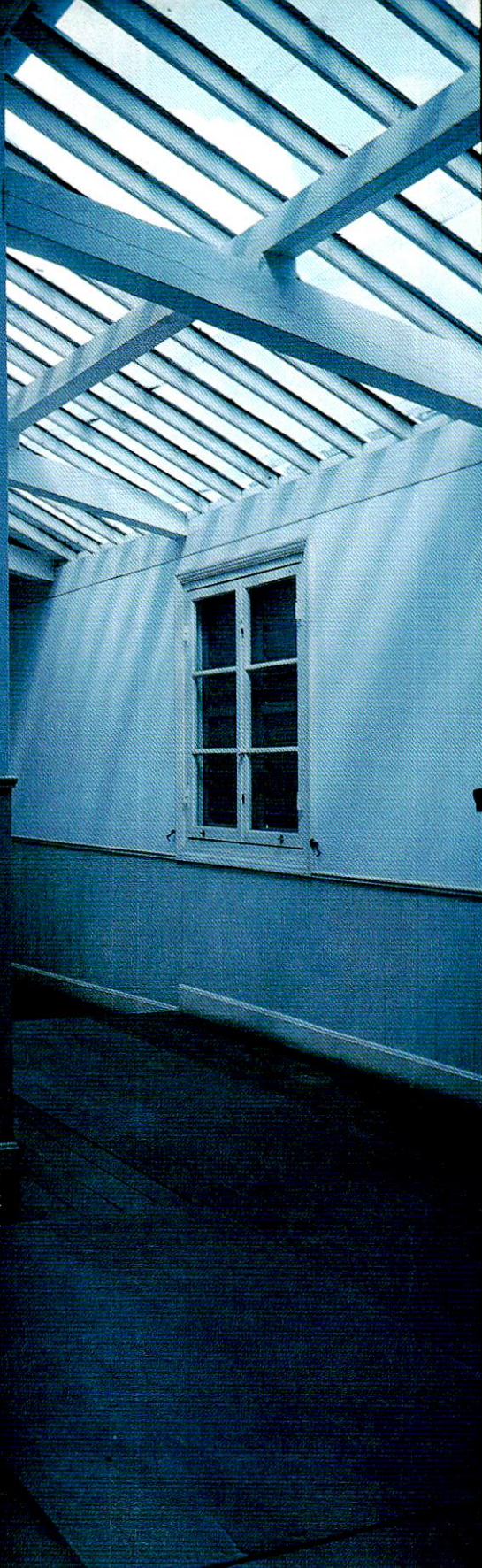
龍之介の母親は、美しく魅力的な女性で、龍之介が十歳の時に病死。この母が龍之介に女性観を植え付けた。

龍之介の上の兄は外交官に、下の兄は医者になっている。三人の中で、一番成績優秀であった龍之介は、将来、日英の架け橋となる学者となることを嘱望され、十六歳で英国に留学した。

親元を離れた龍之介は、父が自分にいつも話していたことの意味を実感する。世界を見て、日本を考え、自分について考えるようになる。

十八歳の時、三つ年上のフランス人の女性と激しい恋におちる。彼女は、感性豊かなことが人生をどれほど素晴らしくするか、ということを教えてくれた人であったが、この恋は実らなかった。

龍之介が二十歳の時、父が病死する。父は死の直前、龍之介に手紙を出している。遺言に近いその手紙の中の『息子よ、時代とともに生きよ』という言葉が、龍之介の心に残る。

父の死にも帰国せず、龍之介は藤堂家から勘当の身となる。

making of

メイキング・オブ・

藤堂龍之介 探偵日記
琥珀色の遺言
西洋骨牌連続殺人事件

昭和六十三年に発売された『琥珀色の遺言』は、大正ロマンたっぷりのミステリーアドベンチャーゲームとして高い支持を得た作品だ。リバーヒルソフトの「J・Bハロルドの事件簿シリーズ」とはひと味違った、一九二〇年代の日本を舞台にした演出で、多くのファンを魅了した。しかしその制作過程は、相当な紆余曲折があった模様だ。そこで、今回のディスク&ブック化を機に、この作品の原作者であるリバーヒルソフトの鈴木理香プロデューサーに、今でこそ話せるエピソードを含め、さまざまな話を聞いてみた。

1920 SERIES
琥珀色の遺言
藤堂龍之介 探偵日記 西洋骨牌連続殺人事件
ここには、殺意が棲んでいる。
株式会社リバーヒルソフト

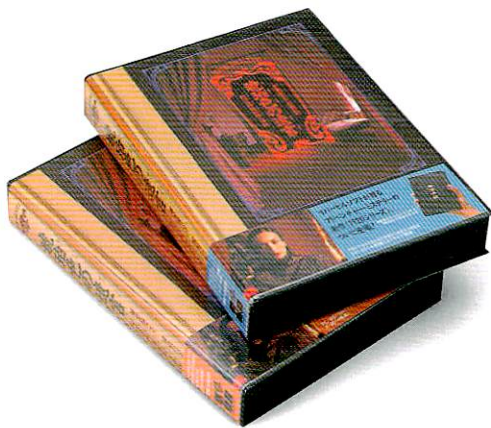
――まず、つきなみですが、この作品を作ろうと思ったのは、どうしてですか。

鈴木　その当時、J・Bシリーズの『マンハッタン・レクイエム』のアナザー・ストーリーである『殺意の接吻』を作り終えた後ぐらいで、新作をどうしようか、ということを社内で検討しました。それで、J・B2作（『殺人倶楽部』と『マンレク』を指す）を終えて、少しJ・Bから離れようと。J・Bがアメリカの現代の都市を舞台にした作品でしたから、新作は日本ものでいこうということになりました。

――一九二〇年代を選ばれたのは？

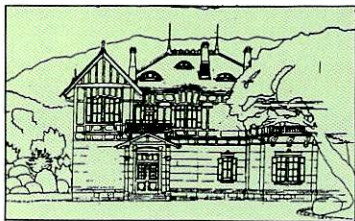
鈴木　現代ものだとよっぽど緻密に設定しないと、どうしても制作現場の裏側が見透かされるというか、ウソっぽくなりますよね。それに当時はちょうど、ちょっとした一九二〇年代ブームがあったんです。芸術雑誌か何か忘れましたが、その手の雑誌で一九二〇年代の特集が組まれました。カフエバーが隆盛をきわめたり、ドレッシーな服が流行ったり、ファッションコンセプトが一九二〇年代のものが多くて、雑誌などでも記事がボツボツ出てきたんです。

――何か作品などを参考にされたんですか。

鈴木　参考というか、そんな風にちょっと気がつくと一九二〇年代を調べ始めたら、その頃の作家である高村光太郎には海外取材の経験があったり、夏目漱石はご存知のようにイギリス留学の経験があったり、意外とその頃の日本人は海外に出ていたんですよね。一方で、横溝正史や江戸川乱歩などの、大正時代の小説を読んでいたら面白かったし。話がちょっとそれますが、横溝や乱歩の小説は、ゲームっぽい。秘密めいていて、ダンジョンっぽくて。そう思いませんか。

――なるほど。アドベンチャーゲームになりそうですね。

鈴木　それで、ある日、島崎籐村の『家』という作品に出会って、そうだ、設定を家にしようと考えました。J・Bシリーズは現代のアメリカ東部の都市をテーマにしていますので、新シリーズはもっと限られた世界の中で進む物語にしたかったんです。

――それで、家をテーマにしようと？　家にはドラマがあると言いますからね。

鈴木　そうですね。特に日本の家には、どろどろしたドラマが渦巻いています。『琥珀』で言えば、影谷家の血筋だったり、恍太郎は二人の妻を持っていますが、その人間たちを取り囲む家族にドラマがあったり。ある特定の人物を取り上げると、その人物の学歴というか、学校に行っているか行っ

ていないか、使用人はどういう経緯でこの家で働くようになったか、とか、いろんなことが問題になるわけですね。現代にはない階層が見えてくるというか、今の時代のフィルターでは見えないものが見えてくることが非常に面白い。だからこそ、昔の日本の家をテーマとして取り上げてみると、外の環境だけではない、そういった家族や周りの人物たちの部分の細かい設定が、逆に必要になってきましたね（笑）。

――何か研究論文を書くようですね。

鈴木　私は大学時代、文化学科に籍を置いていまして、家族学も履修したことがあるんですが、その時のテキストを物置の奥から取り出してきたりしましたね。

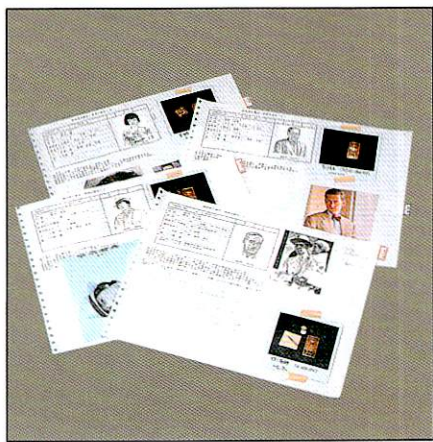
――洋館を舞台にされようとしたのは？

鈴木　ちょうど、明治後期から大正にかけて、日本はいくつかの戦争を経たこともあって、お金持ちが多く出現するようになったんですね。そんな彼らが競いあって建てたのが、洋館なんですね。この作品がモデルにしているのは、アールヌーボー調の洋館ですが、舞台のモデルになりそうな洋館をいろいろ探していたんです。当時、私は毎日本屋さん通い。鈴木が社内にいなかったら書店の建築書の所を探せって(笑)。そしたら意外にも九州にあったんです。

――北九州市の旧松本邸（現・西日本工業倶楽部）とか、長崎市のグラバー邸ですね。

鈴木　松本邸の年一度の公開日にスタッフが取材に出かけたり。グラバー邸には、本当にお世話になりました。広告やポスターの撮影は、グラバー邸の協力で行なわれたものなんですよ。

――人物設定はどのように？

鈴木　洋館に住む人は、先ほども申し上げましたように当然お金持ちです。じゃあ、その人はなぜお金持ちになることができたのか。その設定を組み立てているとき、ある洋酒メーカーの社史を読んでみたら、逸話がすごく多く、面白かった。酒屋さんは薬屋さんから生まれたところがあるんです。薬だったら、ドラッグや薬草が出せる。医師も登場させられますし、これでいこうと。で、そういう人たちは海外とのつながりもありますので、日露戦争や第一次世界大戦で儲けた貿易商ということにしました。

――ゲームの中で、手がかりの品になるタロットカードは、どこで見つけられてきたのですか。

鈴木　その当時洋館に住む人は、どんな小物を使っていたんだろう、といろいろ探していたんです。建築の次は、世相史です。流行や遊びなどの本を調べました。海外のものがいろいろ入ってくるよ

うになり、日本人は海外に憧れていたんです。その象徴を何にしようかと思っていましたが、偶然タロットカードを見つけたんです。

――トランプではないのですね。

鈴木　タロットの方がミステリアスでしょう？　絵柄もいろいろあるし、誰かの運命を象徴しますし。タロットを探している頃、ちょうど某パソコン誌の取材がありまして、そういう話をしたら、東京の神保町に古いカルタ屋さんがあると編集者の方が教えてくださって。奥野かるた店という所ですが、社長と出かけました。ご主人がカルタ類の収集家で、関東大震災も覚えてらっしゃる方だったんですが、その頃のタロットカードをゆずってもらったり、当時、日本でタロットがブームになったとか、いろんな話をうかがうことができました。ただ、タロットは調べれば調べるほど難しくて、ゲームの中で使ったんですけど、ちょっと中途半端になったかな、と反省はあります。

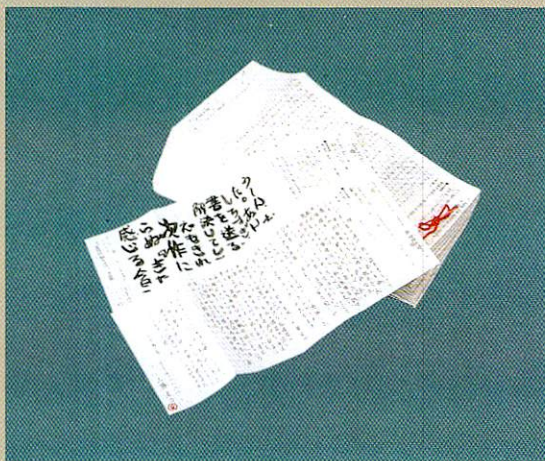
――うまくタロットが見つかりましたね。

鈴木　本当に偶然が重なりました。洋館ものにしようと思ったら洋館が見つかるし、何か小物を探そうと思ったら、編集者の方にタロットに詳しい方をご紹介いただいたり、偶然出かけた長崎オランダ村で当時のブレスレットが見つかるし。祖父が使っていたメモ帳が出てくるし。何か赤い糸でつながっているかのように、これをやりたい、と思ったらそれに関する情報が入ってくるんですよ。

――この一九二〇シリーズにしてもＪ・Ｂシリーズにしても、リバーヒルソフトのアドベンチャーゲームは、人物や時代の設定がかなり緻密というか、凝っていますよね。

鈴木　ゲームを作るとき、人を殺すことが面白いわけではないんですね。犯人や被害者に興味をもってもらえるような設定にしようと、いつも思っています。なぜ、この人間は殺人を犯さなければならなかったのか。『マンレク』の被害者であるサラ・シールズとはどんな人物だったのか。その当時は、不思議とあまり声とか入れようと思いませんでしたね。

――無声映画時代のヒロインといった感じ？

鈴木　パソコンでしかできないゲームとは、どんなものか、すごく意識していましたね。ちょうど、この頃、耳の不自由な方からお手紙をいただきまして、「パソコンゲームは、自分がいちばん楽しめるものなんです」と。このお便りにはすごく感激しました。今ではＣＤ-ＲＯＭの時代になって、声も入れなきゃ、ＢＧＭはＭＩＤＩじゃなきゃ、という風になってきていますが、もしこれからもゲームに関わっていくなら、このように耳の不自由

な方とかにも十分に楽しんでいただくことも意識して作っていきたいですね。

――『琥珀色の遺言』の次に『黄金の羅針盤』という作品が出ましたね。タイトルに色の名前が付けられているのですが……。

鈴木　一九二〇シリーズの特徴は、一九二〇年代の日本のある限られた空間だということ。洋館だったり、客船だったり。もう一つは、色のタイトルであること。最初、葡萄色とか、瑠璃色とか、候補があったんです。ちなみに仮題は『琥珀色のリデル』としてたんです。リデルとは、ドイツ語で「謎」というような意味ですが、難しいのではないかと意見が出まして、いろいろ考えた結果、今のようなタイトルになったんです。

ちょうど、同じ頃、J・Bシリーズの第3作の制作も始まったとか。

鈴木　『D・C・コネクション』ですね。『琥珀』を作りながらの『D・C』は本当に大変で、しかもその2作品に追いつめられていた頃、あるテレビ番組の取材が入ったりして。イライラしながら取材を受けたんじゃないでしょうか(笑)。カメラが一日中入って、何回も同じことをさせられたり。放送が発売日以降だったこともあり、マスターもできていないのに、東京の業者さんには製造風景を演じてもらったこともありました。今でこそお話できることですが(笑)。ログイン編集部の方も2週間に一度取材に来られていましたが、私のシナリオが2週間前からなかなか進んでいない。うちのスタッフも待っているんです。雑誌社の方が取材されるその場で同時にスタッフにも資料を渡したり。綱渡りの状態でした。

――設定が異なる作品をふたつも抱えていた?

鈴木　でも、一九二〇とJ・Bは対称的な作品であり、スタッフも対比しながら作れたのではないでしょうか。

――琥珀のデバッグで、おもしろいエピソードがあると聞いていますが。

鈴木　ええ。琥珀のマスターディスクがやっとできて。東京の工場に送るのと同じ頃、各パソコン誌の編集部にも送ったんです。「あぁ、これで一安心。『D・C』に専念できる」と思っていたら、ログイン編集部の有沢さんという人から電話がかかってきて「鈴木さん、これマスターではないですよね?」と言われたんです。こちらとしてはマスターを出しているわけですから、何のことかよくわからず、話を聞いてみると、「バグがあるみたいですけど」と言われるんです。もう、それからが大変(笑)。東京の工場に電話して、製造ラインを止めてもらうわ。新しいマスターを急遽作り直すわ。ゲームの進行には影響しなくて、一部の場所のグラフィックが少しおかしくなるだけだったんですが、社内の人間は誰も気づかなくて。有沢さんには本当に感謝しています。

――発売された後のユーザーの方からの反応はどうでしたか。

鈴木　登録ハガキを見ると、女性や年齢の高い方も多かったですね。「親にプレゼントしました」と

いうハガキを見て、パソコンゲームがプレゼントになるのかなぁと思ったり。ゲームをやるのと取っておくためのと2個買ってくださる人や、この作品はPC-9801を始まりに、移植を結構やったんですが、全機種買ってくださる人がいたり。パッケージ版には事件報告書という犯人の名前や感想を書いていただくものが同梱されているのですが、きれいな字の方や長い文章を寄せてくる方が多かったですね。達筆すぎて読めなかった(笑)もありました。

——おとなのファンが多かったんですね。

鈴木　システムが良かった、と書いてくる人は少ないんですよ。龍之介はこう思っていたんですね、とか、次のタイトルやストーリーを考えてくる人。おばあちゃんが死んだばかりで形見を送ってくる人。まるで深夜放送のリクエストカードみたいに、自分の考えを書いて送ってくださる方がすごく多かった。リバーヒルソフトではその後、『ブライ』というRPGを出して、そちらの方が売れたんですが、AVG作品よりもフィードバックのお便りがそんなに多く来なかったですね。ゲームもシステム重視に移っていき、時代が変わったのか、AVGとRPGというジャンルが違うのかどうかわかりませんが。とにかくユーザーの方からのハガキはとてもたのしく読ませていただきました。

——今回、こうしてディスク&ブックという形で発売されるわけですが、このことに関してどう思われますか。

鈴木　アスキーさんのお薦めもありまして、『マンハッタン・レクイエム』に続いてディスク&ブック化したんですが、パソコンショップだけでなく、本屋さんで発売されるのにはすごく意義があると思います。つまりこのディスク&ブックは、推理小説とパソコンゲームの間を取り持つというか、本とソフトのふたつのメディアがミックスされた新しいメディアなんですね。小説を読むようにゲームを楽しんでいただければと思います。特に、これまでパソコンはビジネスやプログラミングに使われていて、初めてゲームをやる方に楽しんでいただければと思います。

——そうですね。

鈴木　それでは皆さん、『琥珀色の遺言』をどうぞお楽しみください。

琥珀色の遺言

藤堂龍之介 探偵日記

西洋骨牌連続殺人事件

17

起動方法

※ゲームを始める前に必ずお読みください

『琥珀色の遺言』の世界へようこそ。いよいよゲームをお楽しみいただくわけですが、その前にみなさまに少々やっていただくことがあります。

普通にデスクトップパソコンでフロッピーディスクをお使いになる場合のほか、ノートパソコンをお使いになったり、ハードディスクにデータをインストールする場合について解説いたしますので、ゲームを始める前に必ずお読みください。

フロッピーディスクでお楽しみの場合は、お手持ちのMS-DOSシステムディスクと、新品のフロッピーディスク2枚をご用意ください。MS-DOSシステムディスクは、下の表中の型番を準備してください。

デスクトップパソコンの場合

ゲームディスクの作成

本書の最終ページ付属のインストールディスクを開封した後、ゲームディスクを作成します。そのために新品のフロッピーディスクを2枚ご用意ください。

まず、MS-DOSシステムディスク#1をドライブAに入れ、パソコン本体の電源を入れてください。MS-DOSシステムを起動させて、画面を下図の①の状態にしてください。

新品のディスク1枚をドライブBに入れて、キーボードから②の入力を行なってください。

ここで、ドライブAに入っているMS-DOSシステムディスク#1をインストールディスク1に入れ替え、③の入力を行なってください。ドライブBに入っている新品のディスクは、そのままにしておいてください。

これで、ドライブBにゲームディスク1ができあがりました。ここでお手持ちのディスクラベルに『琥珀色の遺言　ゲームディスク1』と記入してドライブBのディスクに貼ってください。

次に、MS-DOSシステムディスク#1をドライブAに、もう1枚の新品のディスクをドライブBに入れ、キーボードから④の入力を行

●デスクトップパソコンの場合のゲームディスクの作成方法

① A＞

② A＞FORMAT⎵B：⎵／S↵

③ A＞COPY⎵A：＊．＊⎵B：↵

④ A＞FORMAT⎵B：↵

⑤ A＞COPY⎵A：＊．＊⎵B：↵

※ ⎵ は、「スペースキーで1角あける」という意味です。

●対応するMS-DOS

NEC製MS-DOS
バージョン3.1、3.3、3.3A、3.3B、3.3C、3.3D、5.0、5.0A、5.0A-H
EPSON製MS-DOS
バージョン3.1、3.3、4.01、5.0

なってください。インストールディスク1の際の作業とは異なりますので、間違わないようにしてください。
ここで、ドライブAに入っているMS-DOSシステムディスク#1をインストールディスク2に入れ替え、⑤の入力を行なってください。ドライブBの新品のディスクは入れたままにしておいてください。
これで、ドライブBにゲームディスク2ができあがりました。ここでお手持ちのディスクラベルに『琥珀色の遺言　ゲームディスク2』と記入して、ドライブBのディスクに貼ってください。ここから先は、インストールディスク1と2は、使いますので、大切に保管してください。

ゲームの起動

上記の説明にしたがってゲームディスク1、2を作成していただいた後は、そのままゲームをお楽しみいただけます。ゲームディスク1をドライブAに、ゲームディスク2をドライブBにそれぞれ入れた後、リセットボタンを押してください。しばらくするとゲームのオープニングデモが始まります。
ゲームの操作方法につきましては、本書22ページからの『ゲームの進め方』をご覧ください。
※ゲームの途中で、ゲームディスクをドライブから抜かないでください。ゲーム進行、グラフィック表示などの面で正常に作動しないことがあります。

ノートパソコンの場合

ゲームディスクの作成

本書から付属のインストールディスクを開封した後は、まずインストールディスクのバックアップをとり、ゲームディスクを作成します。そのために、お手持ちのMS-DOSシステムディスク#1と、新品のフロッピーディスク2枚をご用意ください。

ゲームディスク作成のための作業は、以下のように行ないます。

◇　◇

まず、HELPキーを押しながら、電源を入れるかリセットボタンを押してください。しばらくすると98NOTEメニューが立ち上がります。
このメニューのなかから、［FD→FDコピー］を選択し、パソコン本体のマニュアルにしたがって、本書に付属のインストールディスク1と2を、新品のディスク2枚に、順次コピーしてください。
ここで、インストールディスク1からコピーした

ディスクに『琥珀色の遺言　ゲームディスク1』と記入したラベルを、インストールディスク2からコピーしたディスクに『琥珀色の遺言　ゲームディスク2』と記入したラベルを、それぞれ間違えないように貼ってください。ここから先は、ゲームディスク1と2を使いますので、インストールディスク1と2は、大切に保管してください。

次に、お手持ちのMS-DOSシステムディスク#1をディスクドライブに入れ、98NOTEメニューのなかの「オートモード」を選択してください。あとはメッセージに従っていけば、MS-DOSシステムディスクがRAMドライブにコピーされ、自動的にMS-DOSシステムが起動します。作業終了後、ディスクドライブからMS-DOSシステムディスクを抜き、ゲームディスク1に入れ替えて、①の入力を行なってください。

次に、②の入力を行なってください。

これで、MS-DOSのシステムが、ゲームディスク1に組み込まれました。

ゲームを始めるためには毎回、ゲームディスク2をRAMドライブにコピーする必要があります。

●ノートパソコンの場合のゲームディスクの作成方法

①
```
A>SYS_B:↵
```

②
```
A>COPY_COMMAND.COM_B:↵
```

ゲームの起動

HELPキーを押しながら、電源を入れるかリセットボタンを押し、98NOTEメニューを表示してください。そしてゲームディスク2をディスクドライブに入れ、「FD→RAMドライブコピー」を選択し、ゲームディスク2をRAMドライブにコピーしてください。

コピー作業が終了してから、98NOTEメニューの「モード設定」を選択し、「システム起動装置」をFDまたはFD優先に、「第一ドライブ」をFDに、それぞれ設定してください。

設定が終わったら、ディスクドライブにゲームディスク1を入れて、リセットボタンを押してください。しばらくすると、ゲームのオープニングデモが始まります。

ゲームの操作方法などにつきましては、本書22ページからの『ゲームの進め方』をご覧ください。

※モノクロ液晶ディスプレーをお使いの場合は、画面を反転するほうがグラフィックが見やすくなります。パソコン本体のマニュアルに従って設定してください。

※ゲームの途中で、ディスクをドライブから抜かないでください。ゲーム進行、グラフィック表示などの面で正常に作動しないことがあります。

ご注意！

「受け側にシステム領域がありません」などの、メッセージが表示されるMS-DOSをお持ちの方は、以下の作業で、MS-DOSを組み込んだゲームディスク1を作成してください。

98NOTEメニューの[モード設定]を選択し、[システム起動装置]をFDに、[第一ドライブ]をFDにそれぞれ設定してください。MS-DOSシステムディスク#1をディスクドライブに入れ、MS-DOSを立ち上げ、「A>」の状態にし、以下の入力を行なってください。

```
A>FORMAT_B:_/S↵
```

ここでディスクドライブにインストールディスク1を入れ替え、次の入力を行なってください。

```
A>COPY_A:*.*_B:↵
```

次にディスクドライブのインストールディスク1を新品のディスクと入れ替えてください。そして、HELPキーを押しながらリセットしてください。98NOTEメニューを表示し、[RAMドライブ→FDコピー]を実行してください。以上の作業で、ディスクドライブに入っているディスクに、MS-DOSシステムが転送され、ゲームディスクがコピーされました。

ゲームディスク2は、98NOTEメニューの[FD→FDコピー]を実行し、インストールディスク2をコピーして作成してください。

これで、ゲームディスク1と2が作成されましたので、上記の「ゲームの起動」をお読みになってから、ゲームをお楽しみください。

ハードディスクの場合

ご注意

本製品は、ハードディスクでお楽しみいただけるように設計されていますが、これはお客さまがMS-DOSとハードディスクに関する知識と経験を十分に有していることを前提としております。ハードディスクは、一般的に複数のソフトウェアを同一ディスク上に保存するため、あやまって使用した場合、他のプログラムを消去したり、それまで正常に動いていたソフトウェアに支障をきたしたり、最悪の場合はデータそのものを破壊することがあります。もしこれらの障害が発生しましても、弊社ではその責任を一切負えませんので、あらかじめ以上のことをご了承の上、ハードディスクにインストールしてください。

ハードディスクへのインストール

ここでは解説のために、ハードディスクドライブをAとB、フロッピーディスクドライブをCとDとし、CドライブからBドライブにインストールすると仮定します。

パソコン本体の電源を入れ、ハードディスクからMS-DOSシステムを起動させてください。次にCドライブにインストールディスク1を入れて、①の入力を行なってください。画面は、②の状態になっているはずです。次に、キーボードから③の入力を行なってください。するとインストールプログラムの画面（図1）が表示されます。インストールするドライブがBですので、カーソルが点滅しているところに、Bを入力してください。そのまま、インストールしてよい場合は、最後の行の（Y／N）のYを入力すれば、自動的にハードディスクへのインストールが行なわれます。ただし、ハードディスクに充分な空き領域がない場合は、図2のように「指定ドライブに空き領域がありません」などのメッセージが出ますので、ハードディスク内の不要なファイルを消去し、ディスク2枚分（2MB）の領域を確保してください。消去できない場合は、フロッピーディスクでお楽しみください。

図1

```
琥珀色の遺言インストールプログラム
インストール先のドライブ名を入力してください。:■
```

図2

```
指定ドライブに空き領域がありません。
```

ゲームの起動

MS-DOSを起動させ、画面が記号④の状態になっていると仮定して、⑤の入力を行なってください。

しばらくすると、ゲームのオープニングデモが始まります。

ゲームの操作方法などにつきましては、本書22ページからの『ゲームの進め方』をご覧ください。

●ハードディスクの場合のインストール方法

① `A>C:↵`

② `C>`

③ `C>HDINST↵`

●ハードディスクからのゲームの起動

④ `A>`

⑤ `A>B:¥KOHAKU↵`

ゲームの進め方

ゲームの始め方

この『琥珀色の遺言』は、MS-DOSのシステム上で起動するように設計されています。デスクトップパソコンやノートパソコンでフロッピーディスクを使ってお楽しみの場合は、製品開封後の1回だけ、本書18ページからの説明に従い、インストールディスクにMS-DOSシステムを組み込んだゲームディスクを作成ください。なお、この作業は2回目以降のゲーム再開時には不要です。ここでは、ゲームを起動させるのに必要な条件がそろっていることを前提に、ゲームの始め方や進め方について解説します。

デスクトップパソコンの場合……パソコン本体の電源を入れ、ドライブAにゲームディスク1を、ドライブBにゲームディスク2を入れてください。しばらくするとオープニングデモが始まります。

ノートパソコンの場合……パソコン本体の電源を入れ、本書20ページの解説に従って、ゲームディスク2をRAMドライブにコピーしてください。次にディスクドライブにゲームディスク1を入れ、98NOTEメニューから［システム起動］を選択してください。しばらくするとオープニングデモが始まります。

ハードディスクの場合……パソコン本体の電源を入れ、MS-DOSを起動させてください。そして、キーボードから次の入力を行なってください。

仮に、今の画面が記号①の状態であり、Bドライブのハードディスクにゲームがインストールされているとします。このゲームでは②のようにゲームがインストールされているドライブの記号（右記の場合では「B」）とコマンドをキーボード入力すれば、どのドライブからでも起動するように設計されています。

① A>

② A>B:¥KOHAKU

マウス入力

この琥珀色の遺言は、バスマウス専用のゲームです。［コマンドの決定］と［キャンセル］は、すべてマウスで行ないますので、お手持ちのPC-9801シリーズ用バスマウスをご用意ください。

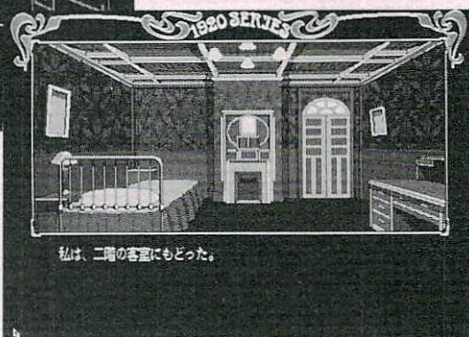
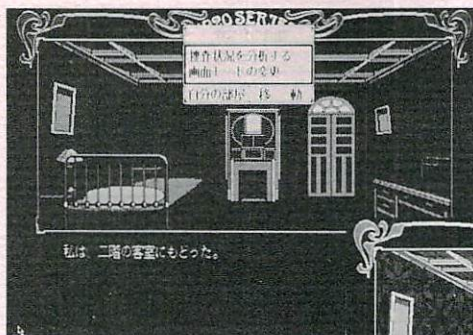
［コマンドの決定］　左ボタン
［コマンドのキャンセル］　右ボタン

コマンドは左ボタンを押すことで決定されますが、ゲーム中、初めて会う人物との会話は、［相手のことを聞く］と［他の話をする］を選択すると、会話が続くことがありますので、それぞれのコマンド上にカーソルを置いたままマウスの左ボタンを押して、続きを読んでください。

決定ボタン　キャンセルボタン

画面の説明

ゲームは、いつも「龍之介の部屋」から始まります。

ここでマウスの左ボタンを押すと、画面にウィンドーが表示されます。

このウィンドーが、龍之介の行動を示すコマンドウィンドーです。画面上のカーソルを動かして、希望のコマンドの箇所を指し、マウスの左ボタンを押すと、そのコマンドが決定されます。ウィンドーを閉じたいときは、マウスの右ボタンを押してください。

画面の下には字幕が表示されます。

この字幕は、龍之介と相手との会話、龍之介の行動内容、手掛りの品々の説明などが表示されます。

移動について

このゲームでは、琥珀館という洋館で物語が進行しますので、主人公の龍之介は、館内を歩き回らなければなりません。館内の移動には、次の4通りの方法がありますので、最も操作しやすい方法でゲームをお楽しみください。いずれもマウスの左ボタンを押す（クリックする）ことで移動場所が決定されます。

●移動方法

①「ウィンドー内の項目」を2回(ダブル)クリック
②「ウィンドー内の項目」＋「決定」
③「見取図内の任意の場所」を2回(ダブル)クリック
④「見取図内の任意の場所」＋「決定」

移動階を変更するためには、「1階」または「2階」と書かれたコマンドをクリックしてください。また、▲▼の箇所をクリックすればウィンドー内に表示される場所の名前がスクロールします。

データの保存・再開・ゲームの終了

捜査データのセーブ（保存）とロード（再開）、およびゲームの終了については、2階にある龍之介の部屋で行なうことができます。

詳しくは、本書30ページからの「籐堂龍之介の部屋」のページを参考にしてください。

基本的な捜査の進め方

1　このゲームは、琥珀館の2階にある龍之介の部屋からスタートします。

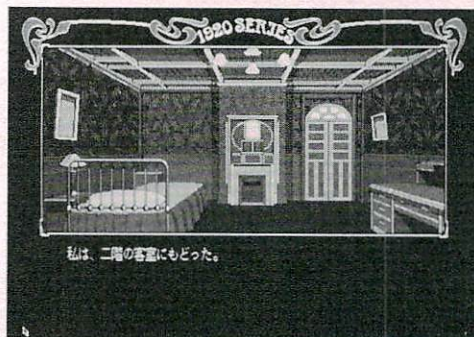
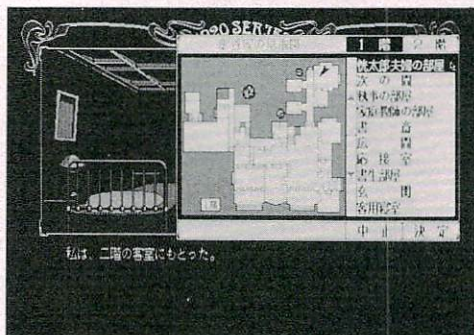
2　まず今回の事件の依頼者である、執事の辰野銀蔵に話を聞いてみましょう。1階の執事の部屋に移動してください。

3　辰野がいる「執事の部屋」に入ります。ウィンドーの「話しかける」を選び、「あいさつ」をしてください。「あいさつ」のコマンドは、初めて会う人物のときだけ表示されます。

4　辰野から影谷恍太郎事件についての話を聞きましょう。「恍太郎殺害について」と「執事の話を聞く」の項目は、何度も聞きなおしてください。

5　執事に話を聞いたあとは、琥珀館にいる他の人々に会って、事件についての聞き込みをしてください。ここでは、2階の「林太郎利一郎の部屋」に行ってみましょう。

6　この部屋には、人物がふたりいますので、どちらの人物と話すかを選んでください。

7　影谷林太郎と話をします。もし、利一郎と

1

2

3

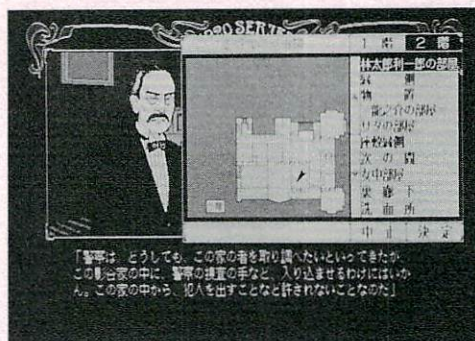
4

話をしたい場合は、［他の人に話しかける］のコマンドを選んでください。

8　今度は、利一郎と会話ができるようになります。もし、また林太郎と話がしたいのなら、もう一度［別の人に話しかける］のコマンドを選んでください。

9　次に、1階の駐車場に移動してみます。

10　駐車場には誰もいません。この駐車場のように人物のいない部屋では［事件手掛りの品を捜す］を選び、事件に関係する証拠品を捜索してみてください。

11　［自動車］の中から［レースのハンカチ］が発見されます。

このように、人物と会話をしたり、証拠品を収集しながら、事件解決に向けて、捜査を進めてください。

8

9

5

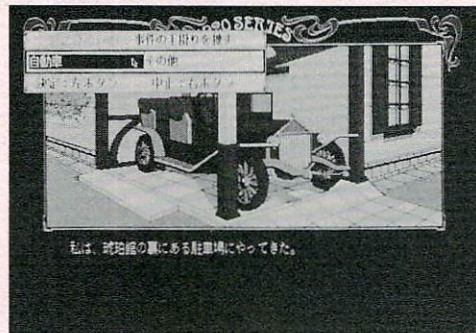
10

6

11

7

琥珀館の朝

一

大正十年（一九二一年）、九月九日、金曜日。

その朝、影谷絹代は誰かに強く首を絞められているような息苦しさを感じて、突然目を覚ました。額にはぐっしょりと汗をかいている。絹代は、ベッドから飛び起きると寝巻きの上にガウンを羽織り、広い琥珀館の二階にある自分の部屋を出て行った。

貿易商、影谷悦太郎の屋敷は、西日本の地方都市X市の小高い丘の上に建っていた。大正元年に建てられたその屋敷は、まさに贅を尽くして建てられた壮麗な西洋館であった。夕暮れ時になると、陽は丘の向こう側に沈み、大きな洋館の白い壁を美しい琥珀色に染め上げげた。いつの頃からか、あたりの人々はこの影谷家の屋敷を「琥珀館」と呼ぶようになっていた。

絹代は部屋を出ると、静まり返った階上廊下を抜けて、急いで洗面所に駆け込んだ。そして水道の蛇口をいっぱいにひねり、目覚めの気持ち悪さを洗い流すように何度も顔を洗った。朝の冷たい水は、絹代に少し落ち着いた気持ちを取り戻させた。

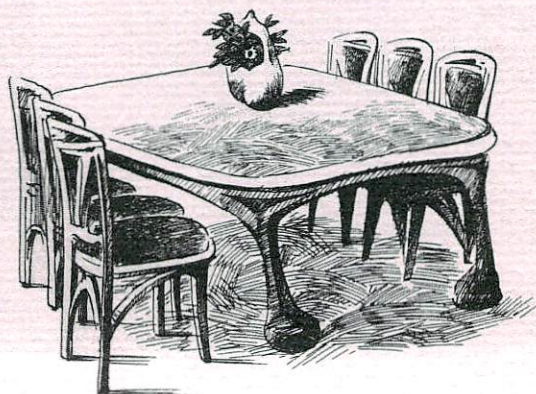
洗面台から顔を上げると、その左手は窓になっていた。絹代は濡れた顔をタオルで拭きながら、そこから外を見た。窓からは琥珀館の美しい中庭が見おろせる。絹代の目に、その中庭を遠く誰かがゆっくりと散歩している姿が映った。

……おじいさまだわ。

絹代は洗面所を出て部屋にもどると、いつもより早めの朝の身支度を始めた。

二

その朝、清水春は、いつものように夜明けとともに目を覚ました。春の一日の仕事は、琥珀館と呼ばれるこの影谷家の大広間の床掃除から始まる。影谷家には、春を含めて五人の女中がいたが、広い屋敷内の床掃除は、すべて一番年下の春の仕事になっていた。水仕事で荒れた手で雑巾をしぼり、春は黒光りのする床を拭き始めた。

琥珀館の大広間は内装が素晴らしく、なんでもこのお屋敷はアール・ヌーボーとかいう西洋風の建物だそうで、ここを訪ねるお客たちは口々にそのことを誉めあげたが、本当のところ、春にはそれがどのくらいすごいことなのか、よくはわからなかった。ただ、このお屋敷の中の調度品は、どれも舶来の高級品で、それは春がここで働き始める前には、一度も目にしたことがないものばかりであった。

春がようやく床を半分まで拭き終えたころ、北側の階段から誰かが降りてきた。春はその姿を見ると、掃除の手を止めて立ち上がり、頭をぺこりと下げた。
「絹代おじょうさま、おはようございます」
しかし、赤い絨毯の広い階段を降りてきた絹代は、春の挨拶に軽くうなずいただけで、そのそばを通り過ぎていった。春は大廊下に消えていく絹代の美しい着物姿を少しのあいだ目で追っていたが、すぐにまた床にかがみこみ、掃除を続けた。

三

その朝、影谷里絵は、どこかの部屋のドアがばたんと閉まる音で目を覚ました。里絵は起きあがるとすぐに、となりのベッドを見た。
……やっぱり、帰ってきてないわ。
里絵は、この琥珀館の主、影谷恍太郎の娘である。影谷恍太郎は、二人の妻の間に五男五女をもうけた。里絵はその恍太郎が四十を過ぎてからできた末娘であった。
里絵は今年で十三になる女学生で、ひとつ年上の絹代と同じ女学校に通っている。
絹代の父親である影谷利彦は、影谷恍太郎の長男で、里絵にとっては親子ほど年の離れた兄であった。ということは、里絵は絹代の年下の叔母にあたることになるが、生まれたときからずっと一緒に暮らしてきた絹代と里絵は、実の姉妹以上に仲がよかった。
それとは反対に、里絵と仲が悪いのは、同じこの部屋に同居する長女の影谷綾であった。綾は、恍太郎の先妻の娘で、年も里絵の母親である影谷ルイとあまり変わらないが、いまだに独り者であった。
金持ちの道楽娘を気取って、いつまでも好き勝手をしている綾は、毎日遊びに出かけては夜遅く帰ってくる。里絵には、そんな綾が何をして何を考えているのか、かいもく理解できなかった。ただその朝、綾がこの部屋に帰ってこなかったことだけは確からしい。
里絵は急いで服を着替え、部屋を出た。途中、となりにある絹代の部屋をのぞいてみたが、絹代の姿はすでになかった。
里絵は、広間に続く階段を駆け降りると、大廊下を抜け、裏廊下に出た。その奥の厨房からは、コトコトという音が聞こえている。中ではコックの亀吉とその女房のふみが朝の支度をしていた。里絵は厨房から漂ってくる湯気の香りをかぎながら、中庭に出る石段を降りていった。
里絵は中庭に出て、朝のすがすがしい空気を胸いっぱいに吸い込んだ。手入れのいき届いた琥珀館の広い中庭の中央には、美しい大理石の噴水がある。里絵はその噴水の向こうに絹代の後ろ姿を見つけ、手を振って声をかけた。
「おはよう、絹代ちゃん！」
しかし声が聞こえないのか、絹代はその場に立ちつくしたまま、こちらを振り返ろ

うとしない。里絵はもう一度、声を大きくして絹代を呼んでみた。しかし、絹代はそのまま動こうともしなかった。

　里絵は噴水の向こうにいる絹代のそばに駆け寄り、肩をぽんとたたいた。

「絹代ちゃん、お・は・よ!」

　絹代はビクリとして、ようやく里絵のほうに振り返った。ところが、その絹代の顔は真っ青で、くちびるが小刻みに震えている。

　絹代は、声にならない声で、里絵に何か言おうとした。

「あっ……あれ……」

　絹代の指は、すぐ近くの大きな樹の根元をさしていた。里絵は、絹代の震える指がさすその方向に目をやった。

　その瞬間、里絵の顔は突然、驚きと恐怖の表情になり、そして次の瞬間には、あたりに響きわたる叫び声が発せられた。

「誰か!誰か来てぇ!　お父さまがぁ……!」

　琥珀館の中庭にあるその大きな樹の根元には、断末魔の苦しみに顔をゆがませた影谷恍太郎が倒れていた。そして恍太郎の、その息はすでに絶えていた。

藤堂龍之介、最初の事件

　影谷恍太郎を死にいたらしめたのは、トリカブトという雑草であった。その毒成分はアコニチンと呼ばれるもので、それによって引き起こされる中毒症状は、口から体中にわたってしびれが起き、やがて息ができなくなるというものである。ただし、トリカブトの根は漢方薬の「附子(ぶし)」または「烏頭(うず)」として用いられることもある。

　影谷恍太郎には毎朝、健康維持のために薬草入りのお茶を飲むという習慣があった。事件の起きた九日の朝も、恍太郎は寝室から起きてくるとまず食堂へ行き、いつものようにテーブルに用意してあったお茶を飲んだらしい。中庭で死体となって孫の絹代に発見されたのは、どうやらその後のことらしかった。

　影谷恍太郎の不可解な死について、地元の警察はさっそく捜査を始めた。ところが、琥珀館に住む影谷家の人々は、誰一人として恍太郎の死に対して何も語ろうとしない。そして、事件の手掛かりは何も発見されなかった。しかし、地元の有力者である影谷家において、警察も強行な手段をとることができず、事件の解明は難航をきわめていた。

　影谷恍太郎の突然の死から、やがて二週間が過ぎた。

すでに葬儀は終わり、影谷家の人々は、主の冥福を祈り、喪に服す毎日を送っていた。

そんなある日のことだった。琥珀館の応接室にひとりの男が通され、執事の辰野銀蔵が、その客に向かって話をしていた。

「いいかね、藤堂君とやら」

「もう一度確認しておくが、今回の君の仕事は、影谷恍太郎氏の毒殺、いや、その事故死についてこの屋敷の中で、内偵することだ」

「もちろんこのことは、この家の中の人間には誰にも気づかれてはならないし、その調査の結果、それによってどんな事実が判明しようと、その口外は絶対に許されない。わかったかね、藤堂君。君には今日からここの二階の客室に寝泊まりしてもらうことになる。それからだな……」

藤堂龍之介はその話に軽いうなずきで答えながら、目の前でくどい話を続けるこの影谷家の執事のことを、ゆっくりと観察していた。

この男は、いったい何を隠しているのだ……。

龍之介は、長くなる辰野の話に割り込むように、口をはさんだ。

「ところで、辰野さん。この家の人たちには、僕のことを何者だと言ってあるのですか?」

龍之介に言葉をさえぎられた辰野は、眼鏡の奥をキラリと光らせ、憮然とした表情をし、こう答えた。

「そのことなら、心配しなくともいい。君のことは、亡くなられたご主人の甥であられる影谷芳明様のご協力を得て、芳明様の友人だということにしてある。もうすぐここに、その芳明様がおいでになるから、話を合わせておいてくれ」

その時、応接室のドアが開き、男が入ってきた。

「辰野、おそくなってすまん」

辰野は椅子から立ち上がると、龍之介にも腰を上げるよう、手で合図した。

辰野はうやうやしく、現われた影谷芳明に、龍之介を紹介した。

「芳明様、こちらの男が先日よりお話しておりました、例の私立探偵でございます」

ところが、龍之介の姿を見たとたん、影谷芳明は驚いた顔をして、こう叫んだ。

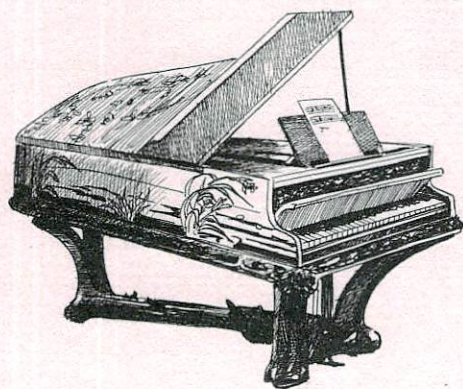
「藤堂龍之介！　君だったのか……」

「芳明様、どうしてこの男の名前を！」

辰野は芳明の意外な反応に驚いていたが、ふたりの若い男たちは、辰野がそこにいることを忘れたように、互いに再会を喜びあっていた。

「ひさしぶりだね、影谷君」

藤堂龍之介は、影谷芳明をじっと見つめて、その端正な顔に微笑みを浮かべた。

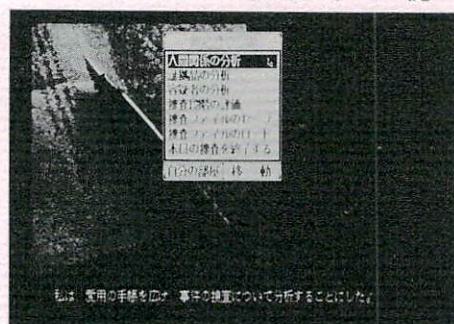
それは、あの船の上で、二人が初めて出会った時のような、いたずらっぽい少年のようなあの笑顔であった。

龍之介の部屋

ゲームは琥珀館の2階にある龍之介の部屋から始まります。ここは龍之介が、事件についてひとりでゆっくりと考えごとのできる唯一の部屋です。

この部屋に行くと、「捜査状況を分析する」、「画面モードの変更」のコマンドが用意されています。また、ゲームの終盤になると「容疑者を呼び寄せる」というコマンドが追加され、疑わしい人物を部屋に呼んで問い詰めることができます。

捜査状況を分析する

ゲームを進めていくと、捜査に行き詰まったり、あまりの情報の多さに、推理が混乱してしまうことがあります。そういう場合にはこの部屋に戻って、「捜査状況を分析する」で捜査の現状を整理してみてください。

捜査ファイルのセーブ、ロードもこのコマンドで行なわれます。セーブとは捜査の途中結果を保存することで、ロードとはその保存された結果をゲームに呼び出すことです。

「捜査状況を分析する」を終了したい場合には、「自分の部屋」か「移動」のコマンドを選択してください。

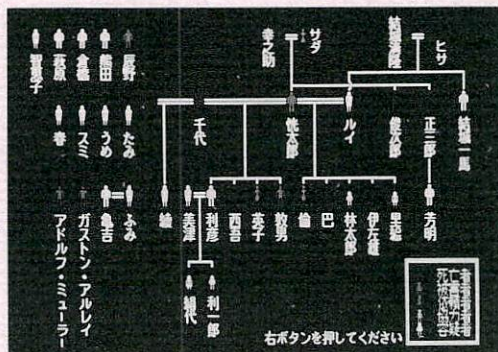
★人間関係の分析

このコマンドを選択すると、影谷家の人々、琥珀館で働く使用人、琥珀館を訪れる客など、このゲームに登場するすべての人物の名前が、影谷家の家系図を中心に表示されます。

人物は死亡者、被害者、依頼者、協力者、容疑者によって色分けされており、捜査状況の分析にも役に立ちます。

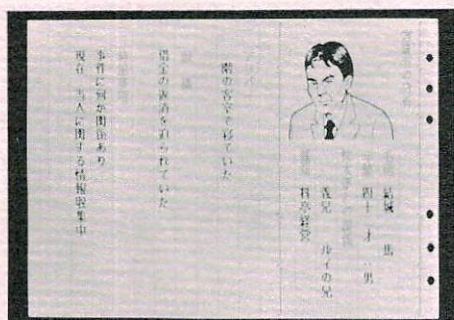
「人間関係の分析」を終了するには、マウスの右ボタンを押してください。

★証拠品の分析

龍之介が手に入れた証拠品を分析することができます。このコマンドを選択すると、現在所持

している証拠品の一覧が表示されます。分析したい品を選択すると、発見場所、所持者、関連事項が表示されます。

マウスの右ボタンを押すと、「龍之介の行動」に戻ります。

★容疑者の分析

このコマンドを選択するとメモ帳の絵が表示され、再び左ボタンを押すと、「事件名」がウィンドーに表示されます。「事件名」を選ぶとその事件に関係する容疑者の名前が表示されますので、確認したい容疑者を選択してください。その人物の顔、名前、年齢、恍太郎との関係、職業などの情報を見ることができます。アリバイ、動機、特記事項の項目を見て、その容疑者に対してどれくらい捜査が進んでいるのか確認してください。ここで、左ボタンを押すと、現在選択している事件に関係している容疑者のウィンドーが表示されます。

ウィンドーが表示されている状態でマウスの右ボタンを押すと、「容疑者の分析」が終了します。

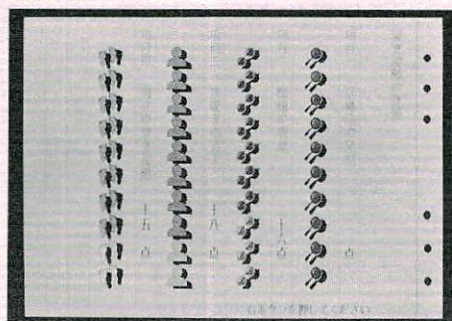
★捜査段階の評価

事件の捜査がどれくらい進んだのか知りたいときは、このコマンドを選んでください。「証拠品の発見」「情報の収集」「容疑者の追求」「現在の捜査段階」のそれぞれの項目での進行状況が、点数とグラフで表示されます。

「捜査段階の評価」を終了するには、マウスの右ボタンを押してください。

★捜査ファイルのセーブ

ゲームを中断したい場合は、このコマンドを選択して、捜査ファイルに途中結果をセーブしてください。次回、ゲームをするときに、その捜査ファイルをロードすれば、ゲームの続きを楽しむことができます。

捜査ファイルは4個用意されており、どれにセーブしてもかまいません。セーブデータは、フロッピーディスクでゲームをしている場合にはゲームディスクに、ハードディスクでゲームをしている場合はハードディスクに作成されます。そのためセーブ

用のディスク（ユーザーディスク）を用意する必要はありませんが、フロッピーディスクでお楽しみの場合は、ディスク1を書き込み可能な状態にしておいてください。

セーブのときには、捜査ファイルにデータが上書きされます。今までそのファイルにセーブされていたデータは消去されてしまいますので複数の捜査ファイルを使ってセーブしていくとよいでしょう。

★捜査ファイルのロード

中断していたゲームを再開するときは、このコマンドを選択し、保存していたデータを呼び出してください。前回までに進んでいたところから捜査の続きができます。

また、このコマンドを選択したとき、捜査ファイル名と一緒に保存したときの日付と時間が表示され、どの捜査ファイルが最新データなのか、わかるようになっています。

★本日の捜査を終了する

ゲームを終了したいときのコマンドです。このコマンドを選ぶと、［終了する］［終了しない］の選択項目が表示され、本当に終了してもよいのか確認を求めてきます。もし、まだゲームを続けたいのなら、［終了しない］を選択してください。［終了する］を選ぶと、コマンドシェル（MS-DOS）に戻ります。

［捜査ファイルの保存］をせずにゲームを終了すると、それまでの捜査結果が消去されてしまいますので十分に注意してください。

画面モード

このコマンドを選択すると、4個のメニューが表示されます。それぞれの項目を選べば、画面の色が変化しますので、お好きな画面モードでゲームをプレーしてください。

ノートパソコンをご利用の方で画面が見づらい場合は、このコマンドで画面の色を設定し、最適の画面でお楽しみください。

容疑者を呼び寄せる

容疑者が絞り込まれてくると、龍之介の部屋に容疑者を呼び寄せて、事件の真相を問い詰めることができます。

ただし、このコマンドはゲームの終盤にしか出てきません。

影谷家年譜

西暦	年号	影谷家年譜	日本の動き、世界の動き
一八六八	明治元年	恍太郎九月九日誕生。父・氷室恍心、母・わかの六男。	明治に改元、戊辰戦争。
一八六九	二		版籍奉還。
一八七〇	三		普仏戦争。
一八七一	四		岩倉使節団が欧米に出発、ドイツ帝国建設。
一八七二	五	恍太郎、影谷家の養子となる。	学制発布、新橋・横浜間に鉄道開通。
一八七三	六		徴兵令。
一八七四	七		
一八七五	八		
一八七六	九		米国ベルが電話発明、東京大学設立。
一八七七	一〇		西南の役。
一八七八	一一		
一八七九	一二		エジソン、電灯を発明。
一八八〇	一三		
一八八一	一四		自由党設立。
一八八二	一五		独・墺・伊の三国同盟成立。
一八八三	一六		鹿鳴館落成。
一八八四	一七		華族令の発布、秩父事件、清仏戦争。
一八八五	一八	恍太郎、宇都宮千代(九歳)と結婚。千代、綾(一歳)を連れての再婚。	天津条約、内閣制度制定、ベルリン条約。
一八八六	一九	恍太郎、渡米。ペンシルバニア大に留学。長男・利彦の誕生。	
一八八七	二〇		東京電灯会社がはじめて点灯。
一八八八	二一	恍太郎、帰国。	
一八八九	二二	次男・西吾の誕生。	大日本帝国憲法発布、エッフェル塔建てられる。
一八九〇	二三	恍太郎「影谷貿易」設立。次女・英子の誕生。	第一回帝国議会開かれる、東京・横浜間電話開通。
一八九一	二四	西伍(三歳)の事故死。	大津事件、足尾鉱毒事件。
一八九二	二五	三男・敦男の誕生。	
一八九三	二六	千代(二八歳)の病死	最初の国産機関車製作。
一八九四	二七		日清戦争開始、日英通商航海条約調印。

西暦	年号	影谷家年譜	日本の動き、世界の動き
一八九五	二八		三国交渉。
一八九六	二九		日露協定、日本郵船、欧州定期航路開始。
一八九七	三〇		八幡製鉄所設立。
一八九八	三一	恍太郎、結城ルイ(一六歳)と再婚。	
一八九九	三二		
一九〇〇	三三	三女・倫の誕生。	義和団事件おこる、ツェッペリン飛行船を発明。
一九〇一	三四		ノーベル賞創設。
一九〇二	三五	四女・巴の誕生。	八甲田山、雪中死の行軍。日英同盟締結。
一九〇三	三六		ライト兄弟が飛行機を発明。
一九〇四	三七	利彦(一九歳)、入江美津(一七歳)と結婚。	日露戦争開始、シベリア鉄道完成。
一九〇五	三八	四男・林太郎の誕生。	ポーツマス条約調印。
一九〇六	三九	五男・伊佐雄の誕生。伊佐雄(一歳)の病死。	
一九〇七	四〇	利彦の長女・絹代の誕生。英子(一八歳)、九条家に嫁入り。	
一九〇八	四一	五女・里絵の誕生。	初のブラジル移民出発。
一九〇九	四二		伊藤博文、ハルピンにて暗殺。
一九一〇	四三		日韓併合、大逆事件。
一九一一	四四	利彦の長男・利一郎の誕生。敦男(一二歳)、家出。	中国辛亥革命。
一九一二	大正元年	恍太郎、琥珀館の建築。	明治天皇崩御、英国客船タイタニック号の沈没。
一九一三	二		
一九一四	三		第一次世界大戦開始、東京駅完成。
一九一五	四	巴(一四歳)の病死。	対華二十一ヵ条要求。
一九一六	五		
一九一七	六	倫(一八歳)、松方家に嫁入り。	ロシア二月革命、ソビエト政府の設立。
一九一八	七		シベリア出兵、ドイツ革命。
一九一九	八		パリ講和会議、ベルサイユ条約調印。
一九二〇	九		国際連盟成立、第一回国勢調査(人口七六八九万人)。
一九二一	一〇	恍太郎、中庭にて毒殺死体で発見される。	ヒトラー、ナチス党首となる、ワシントン会議。

藤堂龍之介七つの心得

一、探偵は、事前の調査を怠らざるべし

探偵たるもの、事件を捜査するにあたっては、その事件に関わるすべてのことを予備知識として、持っていることは当然のことでしょう。つまり、あなたが、今回の事件を解決するためには、このゲームについての基本的な情報を得ることが、探偵としての最初の仕事になるわけです。

まずは、この本に記載されている、ヒント集を除くすべてのページに、目を通しておいてください。このなかのどこかに事件解決のヒントが隠されているかもしれません。すでに、事件の捜査は、ここから始まっているのです。

二、探偵は、捜査道具にこだわるべし

探偵たるもの、常に自分の能力を充分発揮できるように、捜査に使う道具類については、その正しい使用方法に精通しているものです。

今回の事件においては、みなさんの捜査道具は、それぞれにお持ちの愛用機械（ユーザーズ・マシン）です。

どうぞ、別添の「起動方法」に記載してある解説をよく読んで、事件の捜査に臨んでください。

三、探偵は、行動力をもって事件の捜査にあたるべし

琥珀館における事件の捜査は、もちろん、藤堂龍之介であるあなたの行動によって進められていきます。このゲームにおいて、それは、画面に表示されたウィンドーのなかのコマンドを選ぶことによって決定されていきます。つまり、あなたの選んだコマンドが、藤堂龍之介の行動となるわけです。

コマンドの選択によって、画面は次の場面のグラフィックに変わったり、または、そのコマンドに対する目的の名詞群（たとえば、人物名、部屋名、質問名、証拠品など）がウィンドーに表示されたりします。名詞群がウィンドーに表示された場合には、そのなかから、さらに名詞を選んで捜査を進めていってください。コマンドは、ゲームの進行によって、自動的に設定されていきます。コマンドをフルに使いこなすことは、事件解決への道につながることでしょう。

四、探偵は、情報の記録を心がけるべし

いよいよゲームがスタートし、琥珀館での捜査を実際に始めてみると、あなたの前には、今回の事件に関わるさまざまな情報が、次々と現われてくるでしょう。琥珀館にまつわる人々、現場の状況、証拠の品々と、それらから得られることは、きっと、そのどれひとつをと

っても、この事件を解決するための大切な手掛りとなるに違いありません。探偵であるあなたは、その大切な手掛りとなる情報を整理して、それを正確に把握しておく必要があるわけです。

この本には、「人物記録ノート」「証拠品記録ノート」「捜査記録ノート」といった情報整理に便利なノートが用意されています。また、「琥珀館見取図」「影谷家年譜」「影谷家家系図」といった資料も記載されており、それらはきっと捜査の際の便利な資料となるはずです。どうぞ、これらのノートや資料を十分に活用して、事件の解決に役立ててください。

五、探偵は、相手の心を読むを忘れざるべし

もちろん、事件の捜査をするためには、この琥珀館に登場する人々に、いろいろと聞き込みをすることになります。ただその際には、むやみやたらに話を聞き回るのではなく、相手の様子をよく見て、その状況を冷静に判断しながら、話をする事が大切です。あなたのアプローチの仕方によっては、相手の人物は重要な証言をしたり、また中には、あなたの良き味方となって、事件捜査の協力をしてくれる者も現われるかもしれません。そして、犯人はその登場人物のなかに、きっといるはずです。

六、探偵は、分析力をもって捜査にあたるべし

琥珀館に乗り込んだあなたは、初めは客として、この屋敷に泊まりこむことになります。あなたの部屋は、2階の客用寝室。あなたは、この部屋では誰にもじゃまされずに、ゆっくりと現在の捜査状況について考えることができるわけです。複雑に入り組んだ謎を解くには、事件の捜査状況からわかることを常に分析し、推理していかなければなりません。

この部屋には、そんなあなたのために、「捜査状況を分析する」というコマンドが用意されています。このコマンドを選ぶと、人間関係、証拠品、容疑者のそれぞれについて分析ができ、さらに、現在の捜査段階の評価を見ることができます。これは便利な機能ですから、大いに活用してください。

また、今回の捜査においては、毎回その開始ならびに終了もこの部屋で行なわれ、捜査の途中結果も、ここで捜査ファイルに記録することができます。捜査を終了する場合には、必ず「捜査ファイルのセーブ」を行ない、その結果を記録しておいてください。次にその捜査状況の続きからゲームを再開したい場合には、「捜査ファイルのロード」を選び、データをロードしてから、ゲームを始めてください。

七、探偵は、いかなる時にもくじけず、粘り強い精神を持つべし

事件解決のための捜査は、容易なことではありません。しかし、優れた探偵というものは、その謎が深ければ深いほど、果敢にそれに挑戦していきます。あなたも、そのひとりとして推理力と判断力を駆使して事件の解決に挑戦していってください。

影谷家の人々

×（男）―×（女）

×　×　×父 幸之助（こうのすけ）―母 サダ

×結城清隆（ゆうききよたか） 妻の父 ― ×ヒサ 妻の母

妻の兄 結城一馬（ゆうきかずま）
×弟 正三郎（しょうざぶろう）
×弟 俊次郎（しゅんじろう）
妻ルイ

被害者 恍太郎（こうたろう）

×先妻 千代（ちよ）

甥 芳明（よしあき）

五女 里絵（りえ）
×五男 伊佐雄（いさお）
四男 林太郎（りんたろう）
×四女 巴（ともえ）
三女 倫（りん）
三男 敦雄（あつお）
次女 英子（えいこ）
×次男 西吾（せいご）
長男 利彦（としひこ）
嫁 美津（みつ）
長女 綾（あや）

孫 利一郎（としいちろう）
孫 絹代（きぬよ）

客

フランス人 ガストン・アルレイ
ドイツ人 アドルフ・ミューラー

使用人

コック 川中亀吉（かわなかかめきち）
下女中2 川中ふみ（かわなか）
下女中1 清水春（しみずはる）
上女中2 宮守スミ（みやもり）
上女中1 平野うめ（ひらの）
女中頭 今井たみ（いまい）
家庭教師 早乙女智恵子（さおとめちえこ）
書生 萩原廣高（はぎわらひろたか）
運転手 倉橋竹夫（くらはしたけお）
庭番 熊田喜助（くまだきすけ）
執事 辰野銀蔵（たつのぎんぞう）

氏名 影谷恍太郎

年齢 五十四歳 性別 男・女

恍太郎との関係 本人

職業 影谷貿易社長

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名
年齢　歳　性別　男・女
恍太郎との関係
職業
経歴について
アリバイについて
動機について
その他特記事項

氏名
年齢　歳　性別　男・女
恍太郎との関係
職業
経歴について
アリバイについて
動機について
その他特記事項

氏名
年齢　歳　性別　男・女
恍太郎との関係
職業
経歴について
アリバイについて
動機について
その他特記事項

氏名
年齢　　歳　性別　男・女
恍太郎との関係
職業
経歴について
アリバイについて
動機について
その他特記事項

氏名
年齢　　歳　性別　男・女
恍太郎との関係
職業
経歴について
アリバイについて
動機について
その他特記事項

氏名
年齢　　歳　性別　男・女
恍太郎との関係
職業
経歴について
アリバイについて
動機について
その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名

年齢　　歳　性別　男・女

恍太郎との関係

職業

経歴について

アリバイについて

動機について

その他特記事項

氏名
年齢　　歳　性別　男・女
恍太郎との関係
職業
経歴について
アリバイについて
動機について
その他特記事項

氏名
年齢　　歳　性別　男・女
恍太郎との関係
職業
経歴について
アリバイについて
動機について
その他特記事項

氏名
年齢　　歳　性別　男・女
恍太郎との関係
職業
経歴について
アリバイについて
動機について
その他特記事項

証拠品ノート

この物語では、いくつかの品物が琥珀館内で見つかったり、ある人物から手渡されたりします。それらを疑わしいと思われる人物に見せると証言をし、容疑者を自白へと追い込むことができます。ただ、手掛りの品の数は多く、その品物に対する証言も人によってバラバラ。そのため、常に整理しておかなければ、推理に混乱をもたらすことさえあります。そこで、情報整理と分析のために、この証拠品記録ノートを活用してください。ただし、このノート枠の数が証拠品の数と同じとは限りません。

品名
発見場所
持ち主
それに関わる入手情報

品名
発見場所
持ち主
それに関わる入手情報

品名
発見場所
持ち主
それに関わる入手情報

品名
発見場所
持ち主
それに関わる入手情報

品名

発見場所

持ち主

それに関わる入手情報

品名

発見場所

持ち主

それに関わる入手情報

品名

発見場所

持ち主

それに関わる入手情報

品名

発見場所

持ち主

それに関わる入手情報

品名
発見場所
持ち主
それに関わる入手情報

品名
発見場所
持ち主
それに関わる入手情報

品名
発見場所
持ち主
それに関わる入手情報

品名
発見場所
持ち主
それに関わる入手情報

捜査記録ノート

琥珀館で次々と起きる殺人事件を解決するには、果たしてどのくらいの時間がかかるのか……終日、ゲームにはまりこんで一日で解いてしまう人、仕事や勉強の合い間に、解く人。解決までの時間は人それぞれでしょう。ゲームは、こまめにセーブしながら進めていくのが効率的。なおかつ、この捜査記録ノートにその時点までの進行状況を書き留めておくと、ゲーム再開時に必ずや役に立つことでしょう。

月　日　曜日

天候

捜査時間　時　分から　時　分まで

進行状況　項目(一)　項目(二)　項目(三)　項目(四)

本日の記録

月　日　曜日

天候

捜査時間　時　分から　時　分まで

進行状況　項目(一)　項目(二)　項目(三)　項目(四)

本日の記録

月　日　曜日　天候　捜査時間　時　分から　時　分まで

進行状況　項目(一)　項目(二)　項目(三)　項目(四)

本日の記録

月　日　曜日　天候　捜査時間　時　分から　時　分まで

進行状況　項目(一)　項目(二)　項目(三)　項目(四)

本日の記録

月　日　曜日
天候
捜査時間　時　分から　時　分まで
進行状況　項目(一)　項目(二)　項目(三)　項目(四)
本日の記録

月　日　曜日
天候
捜査時間　時　分から　時　分まで
進行状況　項目(一)　項目(二)　項目(三)　項目(四)
本日の記録

タロットカードの秘密

『琥珀色の遺言』では、西洋骨牌すなわちタロットカードが採用され、登場人物の背後関係を象徴するなど、物語中の重要な役割を担っています。タロットカードは、人の未来を予知する占いとしてヨーロッパでは古くから親しまれている反面、日本人には、西洋占星術などに比べてあまりなじみがありません。このタロットカードについて深く説明するとなると、本書の全ページを使っても足りないくらいになります。そこでこのページでは、物語に少しでも関心を寄せていただくために、タロットの歴史や概要など、ごくごくさわりの部分だけをご紹介することにしましょう。

エジプト起源説もある タロットの長い歴史

タロットカードの歴史については、今日まで、特にヨーロッパで研究されてきていますが、完全にはわかっていません。

諸説あるタロットカード研究のなかで、高く評価されているのが、考古学者ジェブランのエジプト起源説。タロットカードの絵柄を、「トートの書」という錬金術の秘伝書と関連づけて古代エジプト起源説を打ち立てました。

パリの国立図書館に保存されている「ジャックマン・グレンゴール版」というものが世界最古のタロットカードと言われていますが、カバラ（ユダヤの神秘学）研究家であるグレンゴールという人が作り、14世紀の貴族の愛用品だっただろうということしかわかっていません。ただし、タロットカードがすべてのカルタ類の元祖であることは事実のようです。トランプも、タロットから派生してきたものと言われています。北イタリアへと伝承されたタロットカードは、「タロッコ」と呼ばれるカードゲームとして発達。15世紀になるとフランスのマルセーユに伝わり、船員が賭博で用いるなど、爆発的なブームになりました。

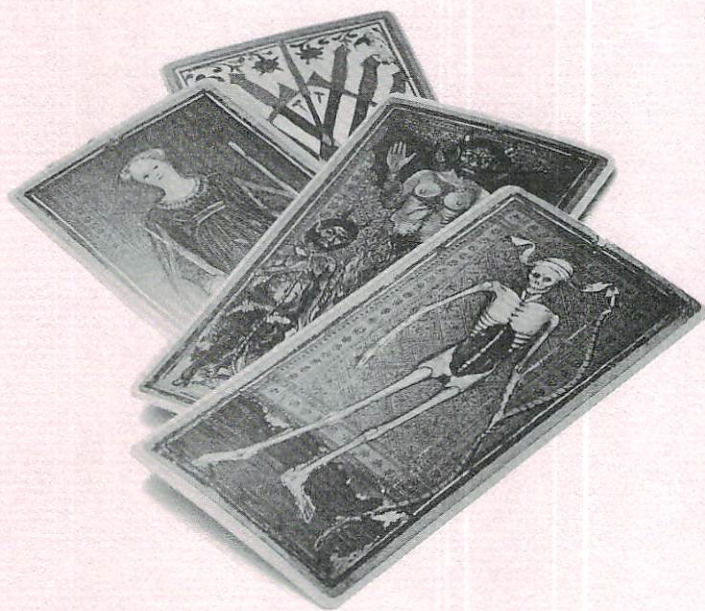
わが国日本へは、『琥珀色の遺言』の舞台に

なった大正時代にはすでに入ってきていたもようです。現代では、静かなブームのなかで、愛好者が増えてきているそうです。

タロット占いに重要なのはインスピレーション

私たちのまわりには、さまざまな占いが存在します。みなさんのなかでも、占いに凝っている人が多いことでしょう。ひとつは、水晶占いなど、プロの占い師の研ぎ澄まされた霊感に基づく占い。もうひとつは、例えば、四柱推命や西洋占星術などの統計学に基づくもの。姓名判断もこちらの分野に入るでしょう。これらふたつに大別されます。タロットは、そのどちらかというと……そのどちらでもないといわれています。つまり、タロット占いは、一枚一枚に意味づけられたカードのパワーと、人間の潜在的な能力（インスピレーション）によって行なわれるものなのです。

タロットの種類にはいくつかありますが、現在一般的に利用されているのは、22枚の大アルカナと56枚の小アルカナの計78枚1セットで構成されたタロットカードです。アルカナ（Arcana）とは、神秘、秘密、奥義などの意味です。タロットは、これらのアルカナに隠された意味を読み取ることが重要なのです。しかし、78枚ものアルカナを使いこなせるのはプロの占い師。一般的には、大アルカナだけで占いを行なう人が多いそうです。占い方やカードそれぞれがもつ深い意味などについては、文献によって違いがありますので、詳しい解説はそれらの専門書に譲ります。

この大アルカナ22枚のうちの数枚が『琥珀色の遺言』に使われており、カードが配られた登場人物の行動を予言します。ゲームも中盤以降になると、芳明がカードの説明をしてくれますので参考にしていただきながら、ゲームをお楽しみください。

ヒント集

この『琥珀色の遺言』は、みなさんが探偵・藤堂龍之介になって、琥珀館内にいる人物たちから情報や手掛りの品々を入手し、ついには容疑者を絞り込んでいくというゲームです。できれば、みなさんご自身で捜査を進め、事件を解決していただきたいのですが、途中で行き詰まる方もあるかもしれません。ここからは、そんな方のためのヒント集のページです。ここでは、〈序盤〉〈中盤〉〈終盤〉と3段階に分けて解説していますので、ゲームの進行具合によって、参考にしてください。ただし、現在の進行状況より先の項目を見てしまうと、かえってあせることがあるかもしれません。また当然のことですが、ここには犯人の名前は記載されていません。

序盤

ここでは、基本的なゲームの進め方や、序盤での捜査についての疑問にお答えします。

ゲームの進め方

問 まず初めにどうしたらいいのですか。

答 ゲームは琥珀館の2階にある龍之介の部屋からスタートします。まずは、この事件の依頼者である辰野銀蔵に話を聞きましょう。彼は1階の執事の部屋にいます。辰野から影谷恍太郎殺害事件についての説明を受ければ、いよいよ捜査の始まりです。

問 ひと通り部屋をまわって、人物と話をしたのですが、何も起きません。これから、何をすればいいのですか。

答 一度会ったからといって、その人物がすべてのことを話してくれるとは限りません。何度も話を聞きに行って、根気強く捜査を進めてください。最初は、口を閉ざしていた人物も、だんだんと話をしてくれるようになります。

問 部屋に入ったとき、最初に表示される「まわりの様子を見る」というコマンドは毎回選ばなければならないのですか。

答 このコマンドを選択すれば、そこにいる人物の様子や、その部屋の状況などを知ることができます。ここに表示されるメッセージに気をつけていれば、重要な情報が得られるかもしれません。また、捜査が進むにつれ、琥珀館の状況は次々に変化していくので、折にふれ、このコマンドを選択するよう心がけてください。

問 人物によってウィンドー内に表示される項目の数が違うのですが……。

答 その人物に対してどのくらい調査が進んでいるかによって、ウィンドー内の項目は異なります。新しい項目が出てくるということは、捜査が一段階進んだことを意味していますので、注意深く話を聞いてください。

問 一度聞いた項目はもう聞かなくてもいいのですか。

答 そんなことはありません。何度も聞き返すことで、次々に新しいことを話す人物もいますし、ある条件がそろわない限り、本当のことをしゃべらない人物もいます。一度聞いたからといって安心

せず、ねばり強く捜査を続けましょう。

屋敷内を移動する

問　入ることのできない部屋があるのですが……。

答　［恍太郎夫婦の部屋］［利彦夫婦の寝室］［サダの部屋］などには、ゲームを始めたばかりの段階では入ることはできません。しかし捜査が進みゲームも後半になると、室内へ入れるようになります。それまでは、他の部屋に行って捜査を進めてください。

問　琥珀館以外の場所に行くことができるのですか。

答　このゲームのストーリーは琥珀館の敷地内でのみ進行します。［移動］を選んだときに表示される場所以外に行くことはありません。また、ここに表示される場所が増えることもありません。

問　誰もいない部屋では、何もしなくていいのですか。

答　部屋に誰もいないときは、証拠品を捜すチャンスです。［事件の手掛りを捜す］を選択して、部屋のなかを捜索してください。何か発見できるかもしれません。

人物に会う

問　全部で何人に会うことができるのですか。

答　捜査に関係してくる人物は、殺された影谷恍太郎を含めて全部で28人です。このなかには、事件の容疑者や、途中で殺されてしまう者など、さまざまな人物が含まれています。

問　家系図に名前が出ているのですが、その人がどこにいるのかわかりません。どうすれば会えるのでしょうか。

答　家系図は、本書にも載っていますし、ゲーム中では、龍之介の部屋で［捜査状況を分析する］→［人間関係の分析］を選択しても見ることができます。そこには、このゲームの登場人物の名前がすべて書いてありますが、最初から全員に会えるとは限りません。ゲームが始まった時点では琥珀館にいない人物も、ストーリーがある程度進んだところで登場します。

問　人物が登場する順番はあるのですか。

答　はい、あります。部屋に行けばすぐ会える人もいますし、ゲームの中盤にならないと登場しない人もいます。まず、会うことのできる人物から聞き込みをすることが、捜査のコツです。

問　捜査を進めていくうちに、登場人物が今までいた場所から、いなくなってしまったのですが、どこへ行ってしまったのですか。

答　登場人物の中には、ストーリーが進むにつれ、部屋を移動する者もいます。別の部屋を捜してみてください。

問　ひと通り話を聞いた後、どうしても、会うことのできる人物の数が増えないのですが……。

答　それでは、序盤で登場する人物がいる部屋、またはその人物に会う方法を教えてあげましょう。

影谷ルイ……［恍太郎夫婦の部屋］の前にある［次の間］にいます。
影谷美津……［利彦夫婦の寝室］の前にある［次の間］にいます。
影谷利彦……影谷美津に会って、［夫婦の仲について］尋ねてください。
影谷林太郎……［林太郎利一郎の部屋］にいます。
影谷里絵……［綾と里絵の部屋］にいます。
影谷綾……影谷里絵に会って、綾について聞いてください。
影谷絹代……［絹代の部屋］にいます。
影谷利一郎……［林太郎利一郎の部屋］に林太郎と一緒にいます。
影谷芳明……［書斎］にいます。
辰野銀蔵……［執事の部屋］にいます。
今井たみ……［サダの部屋］の前にある［次の間］にいます。
宮守スミ……［小食堂］にいます。
清水春……［勉強室］にいます。
倉橋竹夫……清水春に会って話をしたあとに、宮守スミに会って、倉橋のことを聞いてください。
川中ふみ……［厨房］にいます。
川中亀吉……［厨房］にいます。
萩原廣高……影谷美津に会って萩

原のことを聞いたあとに、［書生部屋］を捜索してみてください。
早乙女智恵子……影谷ルイと話をしたあとに、［家庭教師の部屋］を捜索してみてください。
熊田喜助……川中ふみと話をしたあとに、［庭番の部屋］を捜索してみてください。
平野うめ……影谷利一郎にうめのことを聞いたあとに、［女中部屋］を捜索してみてください。
結城一馬……萩原廣高と話をしたあとに、［客室］を捜索してください。
影谷敦男……まず、結城一馬について調べを進めてください。辰野銀蔵が結城一馬の借金についての情報を聞かせてくれます。そのあとに、［大廊下］を捜索してみてください。

ここにあげた以外の人物は、ゲームの中盤になって登場します。

証拠品を捜す

問　証拠品はどうやって手に入れるのですか。

答　証拠品を手にする方法はふた通りあります。ひとつは、誰もいない部屋で［事件の手掛りを捜す］のコマンドを選択して証拠品を発見する場合で、もうひとつは、聞き込み中に登場人物から手渡される場合です。

問　［事件の手掛りを捜す］で一度捜索した部屋は、もう調べる必要がないのですか。

答　一度捜してみて、何も発見できなかったからといって、安心しないように。捜査が進んだあとで、調べなおしてみれば、新たな発見ができるかもしれません。

問　証拠品は全部でいくつあるのですか。

答　事件解決までに手にする証拠品は全部で15個になります。ちなみに、これらの証拠品も最初からすべて発見できるわけではありません。

問　なかなか証拠品が集まりません。

答　ゲームの序盤で発見できる証拠品は、駐車場で見つかる、［レースのハンカチ］だけです。証拠品が集まらないからといって、あせらなくてもまだまだ大丈夫です。

問　西洋骨牌はどうすれば手に入れることができますか。

答　［事件の手掛りを捜す］で西洋骨牌を発見することはありません。入手方法はすべて、聞き込みの途中で、登場人物から手渡される場合に限られます。ゲームの序盤では、執事の辰野に話を聞けば、［死神のカード］を手に入れることができます。

問　タロットカードは、78枚もあるそうですが、全部ゲームに出てくるのですか。

答　いいえ。今回の事件に関係するのは死神、審判、女帝、皇帝、恋人、悪魔、塔、吊り人、愚者、法王、隠者、月の12枚です。

捜査の進め方

問　結城一馬という人物はどうも疑わしいのですが、彼を容疑者にするには何をすればよいのですか。

答　一馬に［恍太郎殺害について］聞いてください。そのときの一馬の表情から、この人物は何か事件に関係していることが判明します。

問　結城一馬を問いつめるには、どんなことが必要ですか。

答　まずは、一馬に対して十分に聞き込みをしてください。それから、彼が「影谷恍太郎から借金をしている」という情報が必要です。一馬についての調査を進めると、この情報について辰野銀蔵が話をしてくれます。この情報を聞くには、影谷敦男が登場していることも条件になっています。

その他

問 「捜査段階の評価」に出てくる点数とはどんなものですか。

答 この点数を見れば、いま事件の捜査がどこまで進んでいるかを知ることができます。たとえば項目一の「証拠品の発見」の点数は、証拠品を発見したり、証拠品の持ち主を突きとめたりするたびに、上がっていきます。

問 「捜査状況の分析」で「捜査ファイルのセーブ」（保存）をすると、前に保存していたデータはどうなるのですか。

答 セーブのときには、捜査ファイルにデータが上書きされますので、今までそのファイルにセーブされていたデータは、消去されてしまいます。このゲームでは捜査ファイルを4個用意していますので、複数の捜査ファイルを使ってセーブしていくとよいでしょう。

問 「捜査ファイルのロード」で中断していたゲームを再開したのですが、どのような捜査をしていたのか忘れてしまいました。

答 そういうときは、龍之介の部屋で「捜査状況の分析」を行なうとよいでしょう。琥珀館にどういう人々がいたかは、「人間関係の分析」で知ることができます。「証拠品の分析」では龍之介が持っている証拠品を確認でき、「容疑者の分析」を選べば、誰に事件の容疑がかかっているかがわかります。また、「捜査段階の評価」で表示される点数で、どれぐらい捜査が進んでいるのかを確認してください。

中盤

結城一馬殺害事件が起きると、ゲームも中盤にさしかかり、龍之介は探偵として本格的に捜査を開始します。さらに、影谷敦男、九条英子も何者かに殺され、より複雑なストーリーが展開されます。それではゲーム中盤での疑問にお答えしましょう。

捜査の進め方

問 結城一馬が死んだということを、突然知らされたのですが、どう対応すればいいのですか。

答 まずは、第一発見者である、川中ふみと平野うめに会って、死体の発見の様子を聞いてみてください。ふみは「厨房」に、うめは「林太郎利一郎の部屋」にいます。この事件が起きてから、龍之介は探偵として捜査を進めることになります。

問 影谷敦男が殺されてしまったのですが。

答 殺された敦男を最初に発見したのは、清水春とアドルフ・ミュラーです。死体発見の様子を聞いてみてください。事件の現場である「浴室」も捜索してみましょう。

問 九条英子までもが殺害されたのですが。

答 死体発見の様子について話してくれるのは、宮守スミと影谷綾です。しかし殺害に使われた凶器はすぐには発見されませんので、各部屋を捜索する必要があります。ここまでくると、恍太郎殺害事件だけでなく、一馬殺害事件、敦男殺害事件、英子殺害事件についても捜査を進めなくてはなりません。

問 龍之介が探偵として捜査を始めることで、何か変わることがありますか。

答 まず、ウィンドーに表示されるコマンドが変わります。今まで開けなかった項目が加わりますので、精力的に新しい情報を入手するように努めてください。龍之介に捜査の協力を申し出る人物や、事件の鍵を握る容疑者なども登場します。

問 捜査に協力してくれる人物がどうしても見つかりません。

答 協力者となるのは、影谷芳明と早乙女智恵子のふたりです。まずは、芳明がいる「書斎」へ行って、「一馬殺害について」などの話を聞いてください。友人として捜査の協力を約束してくれるでしょう。次に、影谷里絵に探偵であることを打ち明けたあとに、「家庭教師の部屋」にいる智恵子に話を聞いてください。同じように捜査の協力を約束してくれるはずです。

問 影谷芳明と早乙女智恵子は、

どのように捜査の協力をしてくれるのですか。

答　証拠品や西洋骨牌について詳しい情報が知りたければ、芳明に見せるとよいでしょう。智恵子は、影谷家の人物や使用人についての話をしてくれます。ちなみに、容疑者を問い詰めるときには、前もって、智恵子に相談しておく必要があります。

屋敷内を移動する

問　［サダの部屋］には、いつ入れるようになりますか。

答　［サダの部屋］と［座敷縁側］には一馬殺害事件が発生したあとに入れるようになります。

問　［恍太郎夫婦の部屋］に入れるようになるのはいつですか。

答　英子殺害事件が発生すれば、行けるようになります。

問　［利彦夫婦の部屋］に入ることがなかなか許されないのですが。

答　これには、影谷美津を容疑者にして、彼女を自白させなければなりません。そうすれば入室が許可されます。

人物に会う

問　一馬殺害事件が起きた途端に、今までいたはずの人物が、急に見当たらなくなったのですが。

答　いなくなったのではなく、移動しただけなのです。別の部屋を捜してみてください。琥珀館の状況は、新たな事件が起きるたびに変化しますので、注意しましょう。

問　なかなか、会うことができる人物が増えないのですが。

答　それでは、ゲームの中盤で新たに登場する人物と、その人に会う方法を教えてあげましょう。

影谷サダ……一馬殺害事件が発生すると［サダの部屋］に入れるようになります。サダはその部屋にいます。

松方倫……サダから話を聞いていると、［サダの部屋］に現われます。

九条英子……松方倫と話をしたあと、［食堂］に行って、捜索してみてください。

アドルフ・ミューラー……［玄関］を捜索してみてください。

ガストン・アルレイ……まずは、アドルフ・ミューラーのいる［客用寝室］で、部屋の様子を見てください。そこで、ミューラーと会話をしていれば、アルレイが現われるでしょう。

問　聞き込みをしていた人物が、会話の途中で琥珀館から出ていってしまったのですが。

答　心配することはありません。琥珀館を出ていくのは捜査に必要がなくなった人物だけですので、そのままゲームを続けてください。

証拠品を捜す

問　手帳を手に入れるにはどうすればいいのですか。

答　影谷芳明が龍之介の協力者になったあと、彼と会話をしていると、手帳を渡してくれます。

問　宝石箱はどこにありますか。

答　このゲームにはふたつの宝石箱が出てきますので注意してください。ひとつは熊田喜助の部屋で発見され、長方形をしています。もうひとつは中庭で発見され、こちらは正方形です。

問　ブレスレットはどこにあるのですか。

答　［書生部屋］にあります。萩原廣高が［裏廊下］にいるのを確認して、彼が部屋にいない間に手に入れてください。

問　ウィスキーグラスはどうすれば手に入りますか。

答　これは川中ふみが持っています。龍之介が探偵だということを打ち明ければ、渡してくれるでしょう。

問 スポイドビンはどこに。

答 ［倉庫］の棚にあります。

問 帯留めは誰が持っているのですか。

答 使用人の清水春が持っています。一馬殺害事件のあとなら、彼女は一階の［広間］にいます。

問 手袋はどこで発見されますか。

答 食堂縁側の床に落ちています。

問 ダイヤの指輪はどうすれば手に入りますか。

答 これは、ガストン・アルレイが持っています。敦男殺害事件のあとで入手できます。

問 持っていたはずの証拠品が、いつの間にか無くなってしまったのですが。

答 それは容疑者が自白するときに、龍之介が持ち主に返してしまったからです。このように、事件に関係がないとわかった証拠品は、持ち物からはずされていきます。

●証拠品についての情報

問 証拠品を入手したあとはどんなことをしたらいいのですか。

答 証拠品を手に入れたら、次はそれが誰の物なのか、事件とどう関係するのかを調べなければなりません。［証拠品について聞く］のコマンドで関係者に証拠品を見せて、情報を集めてください。また、影谷芳明に証拠品を見せておくのも忘れないように。

問 手帳は誰に見せればいいのですか。

答 執事の辰野銀蔵に見せるとよいでしょう。

問 喜助の部屋で発見される宝石箱についての情報は誰が持っていますか。

答 清水春に聞いてください。この宝石箱がどのような物なのかを話をしてくれます。

問 中庭で見つかる宝石箱は誰に見せなければならないのですか。

答 宮守スミがこの宝石箱に関する情報を知っています。

問 ブレスレットが何を意味するのか知っている人は。

答 ブレスレットを見せなければならないのは、影谷絹代、萩原廣高、影谷美津です。

問 ウィスキーグラスについて知っている人は。

答 川中亀吉と影谷絹代です。

問 スポイドビンの中身は何ですか。

答 影谷芳明に見せると、その中身を調べてくれます。

問 帯留めはいったい誰の物ですか。

答 清水春、宮守スミに見せると、それに関する情報を話してくれます。

問 手袋は誰に見せるとよいですか。

答 影谷里絵がこの手袋について知っています。

問 ダイヤの指輪について何か知っている人は。

答 影谷ルイと影谷林太郎です。

問 自分がどういう証拠品を持っていたのか忘れてしまいました。

答 そういうときは、龍之介の部屋に戻って、［捜査状況を分析する］→［証拠品の分析］のコマンドを選択してみてください。現在龍之介が持っている証拠品とそれについての情報を一覧することができます。

●容疑者について

問 疑わしい人物を容疑者にしたいのですが、どうすればいいですか。

答 あやしいと思われる人物がいたら、その人物に直接話を聞いてみてください。もし、本当にその人物が容疑者なら、聞き込みの途中で、「この人物は事件に関係しているに違いない」と龍之介が判断します。

問 容疑者になった人物を問い詰めたいんですが。

答 容疑者になったからといって、すぐに事件の真相について問いただすことはできません。もっと確実な情報を集めてください。また、容疑者を問い詰めるには、前もって、早乙女智恵子に相談しておく必要があります。

問 容疑者を一度問い詰めたのですが、何もしゃべってくれませんでした。

答 一度問い詰めただけでは、なかなか本当のことを話してはくれ

ません。根気強く何度も問い詰めてください。それでも自白しないのなら、まだ聞き込みがたりないということです。新たな情報を入手してから、もう一度問い詰めなおしてください。

問　どの人物がどの事件の容疑者かわからなくなったのですか。

答　龍之介の部屋に戻って、［捜査状況を分析する］→［容疑者の分析］のコマンドを選択してみてください。その時点までに起きた事件と、それらの事件に関係する容疑者の名前が表示されます。また、それぞれの容疑者について、どこまで捜査が進んだのかもわかるようになっています。

問　影谷敦男を問い詰めるにはどうすればいいのですか。

答　アドルフ・ミューラー、ガストン・アルレイに敦男のことを聞いてください。また、ウィスキーグラスや、敦男の借金についての情報なども必要です。

問　熊田喜助を問い詰めるには。

答　喜助から西洋骨牌を手に入れてください。それから、宮守スミに喜助についての話を聞いてください。

問　影谷美津を問い詰めるには。

答　美津から西洋骨牌を受け取ってください。また、［書生の部屋］から見つかったブレスレットが誰の物なのか、突き止めなければなりません。

問　萩原廣高を問い詰めるには、何が必要ですか。

答　萩原から西洋骨牌を受け取ったあと、彼にブレスレットを見せてください。

問　運転手の倉橋竹夫を問い詰めるには。

答　倉橋から西洋骨牌を受け取ってから、清水春に影谷敦男殺害事件について聞いてください。倉橋に関する情報を教えてくれます。

問　九条英子を問い詰めたいのですが。

答　英子から西洋骨牌を入手することと、レースのハンカチに関する情報を聞いていることが必要です。

問　影谷利彦を問い詰めるには。

答　スポイドビンについての情報を集めて、それを利彦に見せてください。また、川中亀吉に利彦についての話を聞いておく必要もあります。

問　庭番の熊田喜助を自白させるにはどうすればいいですか。

答　一馬殺害の件や宝石箱について問い詰めてください。

問　影谷美津が自白をするには。

答　一馬殺害について問い詰めてください。また熊田喜助が自白していなくてはいけません。

問　書生の萩原廣高を自白させるには。

答　萩原は影谷美津の次に自白します。一馬殺害のことやブレスレッドについて問い詰めてください。

問　自白した人物がどこにも見当たらないのですが。

答　自白して、容疑が晴れてしまった人物は、琥珀館から出ていきます。

終盤

九条英子が殺害されると、いよいよ物語も佳境に入ります。事件解決に向けて、容疑者を絞り込んでいきましょう。ここでは、ゲームの終盤での質問にお答えします。

証拠品を捜す

問　薬ビンはどこにあるのですか。

答　［恍太郎夫婦の部屋］のベッドにあります。

問　懐中時計を手に入れるには。

答　［恍太郎夫婦の部屋］の前にある［次の間］を捜索してください。

問　ナイフはどこに。

答　［女中部屋］の押し入れから発見されます。部屋に誰もいないときに捜索してください。

問 ペーパーナイフを発見するには。
答 「洗面所」の棚を捜索してください。
問 はがきはどこにあるのですか。
答 「物置」の棚から発見されます。

証拠品についての情報

問 薬ビンの中身は何なのですか。
答 影谷芳明に見せると、その中身について教えてくれます。
問 懐中時計について知っている人は。
答 影谷芳明に見せたあと、辰野銀蔵にも見せてください。
問 ナイフは誰に見せればよいのですか。
答 宮守スミや平野うめに見せてください。
問 ペーパーナイフは誰の物ですか。
答 影谷林太郎に聞くと持ち主がわかります。
問 はがきについての情報を持っている人は。
答 今井たみです。彼女がこのはがきについての話をしてくれます。
問 龍之介が影谷芳明に薬ビンを見せたところ、「薬のことを家族に聞いてみようと思った」というメッセージが出たのですが。
答 この薬についての情報は重要ですので、「その他について聞く」のコマンドで聞き込みをしてください。ちなみに、影谷林太郎などの人物が薬について話してくれます。

容疑者について

問 平野うめを問いつめるには。
答 「女中部屋」でナイフを発見してください。このナイフが英子殺害に使われた凶器ではないかということで、うめを問い詰めることができます。
問 影谷ルイを問い詰めるには。
答 ルイに恍太郎事件のことや一馬事件のことを聞いてください。また、ダイヤの指輪についての情報を集めてください。今井たみに「容疑者について聞く」でルイについて聞くことも必要です。
問 影谷綾を問い詰めるには。
答 綾は九条英子の死体の発見者のひとりです。英子殺害事件について尋ねてみると、不審な発言をします。これに加え、宝石箱についての情報を集めれば、問い詰めることが可能になるでしょう。
問 辰野銀蔵が容疑者になったのですが、依頼者である彼を問い詰めたりできるのですか。
答 辰野銀蔵ひとりだけを問い詰めることはできません。残りの容疑者が4人にしぼられた段階で、龍之介の部屋に呼び寄せて問い詰めることになります。
問 平野うめを自白させるには。
答 宮守スミにうめのことを聞けば、何か情報を与えてくれます。それから、ナイフや帯留めに関する情報を集めてください。あとは、英子殺害事件を中心に問い詰めれば、自白するでしょう。
問 倉橋竹夫はどうすれば自白しますか。
答 平野うめの次に自白するのが、運転手の倉橋です。レースのハンカチや宝石箱についての情報を集めておきましょう。
問 容疑者が残り4人となったところで、捜査が進まなくなりました。
答 容疑者が4人にしぼり込まれたら、龍之介の部屋で「容疑者を呼び寄せる」のコマンドを選択して、ここで全員を問い詰めてください。
また、容疑者をひとりずつ問い詰めることも忘れないように。
問 犯人を教えてください。
答 ゲームを解く楽しみを味わっていただくために、ここではお答えできません。事件解決には、すべての人物や証拠品についての、正確な情報が必要です。
事件に関係する出来事をひとつひとつ明らかにしながら、犯人を自白に追い詰めていってください。

最後に

たとえ、捜査に行き詰まったとしても、簡単にあきらめてしまわないように。根気強く聞き込みを続ければ、いつかは道が開けるはずです。あなたの捜査で、琥珀館の事件がいっときも早く解決することを期待しています。

パソコンゲームソフト

藤堂龍之介　探偵日記
琥珀色の遺言
西洋骨牌連続殺人事件　　PC-9801版

■原作
鈴木理香

■企画・監修
ログインソフト編集部

■編集・プログラム
(株)リバーヒルソフト

1993年12月15日　初版発行

発行人　藤井章生
編集人　塩崎剛三
発行所　株式会社アスキー
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10　トーシンビル
振　替　東京4-161144
大代表　(03) 5351-8111
出版営業部　(03) 5351-8194 (ﾀﾞｲﾔﾙｲﾝ)

本書およびソフトウェアの内容に関する質問はこちらにお願いします
ログインソフト質問電話　(03)5351-8224
(受付時間　祝祭日を除く、毎週月曜日から木曜日まで の午後2時から午後5時まで)

BOOK
編集企画　原清和、森田和豊
執　　筆　鈴木理香、原清和、安永紀和
デザイン　高屋暢郎、森田和豊
写　　真　知識たかし、結城直弘
イラスト　坂本圭介、津田秀喜

DISK
ﾌﾟﾛｸﾞﾗﾑ　市丸俊彦、中田学
協　　力　岡崎一博、宮崎慈彦、宮川卓也
日野晃博、渡邉裕志、渡邉武晴
横山欣也、具嶋みどり、城内真保

印　　刷　大日本印刷株式会社

ISBN 4-7561-0858-X
●13110

藤堂龍之介探偵事務所之印